NOUVEAU



GUIDE de TOUS les JEUX VIDEO

de



GENERATION 4 : Le magazine des nouvelles machines

AMIGA ATARI ST NINTENDO SEGA

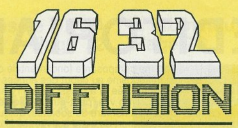
ATARI AMIGA NINTENDO SEGA

UNE CONSOLE... OU UN ORDINATEUR ?

PLUS DE 250 JEUX AU CRIBLE



SPECIAL - N° 1 - 35 FRS



3/5, RUE DE SOLFERINO
92100 BOULOGNE

TELEPHONE
(1) 46 21 58 15



POUR VOS VENTES DE FIN D'ANNEE

sur ATARI ST et AMIGA

LES GRANDS NOMS SONT CHEZ LE SPECIALISTE

DES MICRO ORDINATEURS 16/32 BITS

EIDERSOFT
UPGRADE
HYBRID ARTS
LORICIELS
METACOMCO
MIGRAPH
GST

ANTIC SOFTWARE
KUMA
EPYX
U.S GOI
RAINBIR
FTL
S.S.I

PSYGNOSIS
DATABYTE
KHILKHORE
AEGIS
ACTIVISION
DITEK
CUMANA

ELECTRONIC ARTS
CRODEAL
ERRA ON LINE
BLOGIC
CROPROSE
ODERBUND
NDSCAPE

EDITORIAL

Les jeux vidéo sont destinés à rester une composante fondamentale des loisirs personnels dans les années à venir. Leur explosion soudaine au début des années 80 les a propulsés sur le devant de l'actualité et une industrie est née et a grossi sur un rythme que peu d'autres secteurs peuvent se vanter d'avoir connu. Trop vite, peut-être, puisqu'après la vague, le reflux est arrivé, laissant sur le carreau un certain nombre de sociétés, qelques fois prestigieuses. Les Cassandres ont eu tôt fait de prédire la mort de cette activité. Mais ceux qui, comme nous, travaillent dans ce secteur depuis ses débuts savent que même les plus mauvaises années, il se vend plus de deux millions de consoles de jeux et autant de micro-ordinateurs.

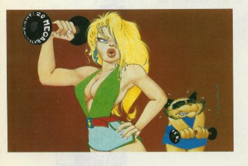
La rentrée 1987 promet d'être la saison la plus excitante depuis longtemps. L'arrivée de deux nouveaux compétiteurs prestigieux, SEGA et NINTENDO, sur le marché des consoles et l'accroissement considérable du nombre de jeux disponibles sur l'AMIGA et l'ATARI ST font que le choix, pour l'amateur de jeux sophistiqués, va être plus difficile que jamais.

CE GUIDE A ETE REALISE POUR VOUS AIDER A FAIRE CE CHOIX.

Tous les jeux importants des quatre meilleures machines du moment ont été analysés, photos à l'appui, pour vous permettre de choisir votre machine en fonction de vos goûts. Un dossier spécial vous explique également les autres activités auxquelles vous pouvez vous livrer avec un micro-ordinateur. Alors cet hiver, pour jouer, MICRO ou CONSOLE de JEU ? ATARI ou AMIGA, NINTENDO ou SEGA ?

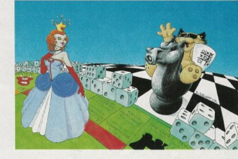
La réponse, si nous avons atteint notre but, est dans les pages qui suivent.











CONVENTIONS

Afin d'éviter des redites fastidieuses, nous avons volontairement abrégé un certain nombre de mots ou titres qui apparaissent dans l'analyse de chaque jeu.
Les indications qui suivent doivent vous permettre de vous y retrouver.
A coté des titres et sous les photos des jeux, l'on a indiqué la(les) machine(s) sur la(les)quelle(s) ils fonctionnent, leurs éditeurs, et le nombre de joueurs possibles. Notre longue période de mise en vente implique que certains d'entre eux, disponibles sur une seule machine à l'heure ou nous écrivons, pourront l'être sur plusieurs au moment ou vous nous lirez. Nous vous tiendrons informés de ces évolutions dans les prochains numéros de GENERATION 4. Ne les manquez pas!
Les notes qui suivent les textes sont toutes portées sur un maximum de 100 et sont suivies, en rappel, de l'abréviation de la ou des machines concernées. GRAPHISME inclut l'animation; SONORITE mélange musique et bruitage; INTERET donne une valeur globale à l'ensemble. Pour les jeux d'aventure, des notions différentes, en plus, font apparaitre les valeurs du SCENARIO (qualité de l'histoire mise en scène), et des COMMANDES mises à votre disposition pour jouer. Valeurs, elles aussi, notées sur 100, Enfin la difficulté, primordiale dans le jeu d'aventure a été notée en 3 catégories: F pour facile, M pour moyen, D pour difficile.

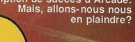
Directeur de la publication et redacteur en chef: Godefroy GIUDICELLI; Ont collaboré à ce numéro: Nicole Lambert, Florence Nivelet, Yann Melet, Stéphane Lavoisard, Robert Franchi, Betty Franchi, Marc Djan, Michael Sportouch.
Le logo de Génération 4 a été réalisé sur STAD pour ATARI et terminé et mis en couleur sur DIGIPAINT pour AMIGA par J.C. Berthet et Marc Djan. Les illustrations couleurs, têtes de rubrique, sont de Bruno Bellamy. L'ordinateur au travail est de Laurent Cardon. Les dessins sont de Bruno Bellamy et CLAVAUT. La photo de couverture est issue d'un jeu qui s'appelle TESTDRIVE attendu, non sans impatience, pour la fin de l'année.
GENERATION 4 est édité par PRESSIMAGE, SARL de presse au capital de 2000 francs. 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépot légal 4 ème trimestre 1987. Tarif de l'abonnement 250 francs (11 numéros) pour la France et l'Europe.
Par avion: 310 francs pour l'Europe et 350 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.

Imprimé en France. Fecom - SNIL - Aulnay sous bois. Photogravure S.O.S. - 75019. Expression graphique - Robin - 75010. Photogravure et transcodage: Incidences - 75019.
Publicité: Antoine "Boum-Boum" Harmel: (1) 42 49 56 29.



ACTION

La catégorie reine ! Celle qui de la console au micro attire le plus de joueurs. Partie de Space Invaders, il y a maintenant plus de 5 ans, elle a engendré des thèmes aussi différents que Pacman ou Donkey Kong donnant ainsi naissance à de nombreuses sous-familles. Au fur et à mesure de la sophistication du matériel, de la rapidité de l'animation et de l'accroissement de la résolution couleur disponible, les jeux d'action se rapprochent des jeux de simulation et on peut imaginer qu'à terme, ces deux familles n'en feront plus qu'une. La catégorie est marquée actuellement par un regain d'intérêt de tous les éditeurs de logiciels sur les jeux d'arcade, c'est-à-dire ceux que l'on voit dans les cafés et les salles de jeux. Une tendance se dessine nettement qui privilégie la reprise d'un succès d'arcade, plutôt que la création ex-nihilo d'un nouveau thème ou d'un nouveau scénario. C'est ainsi qu'Activision, une des sociétés qui a apporté au jeu vidéo le plus de concepts originaux (Little Computer People, Hacker, Portal...) se tourne désormais résolument vers la transcription de succès d'Arcade. Mais, allons-nous nous en plaindre?











GOLDRUNNER

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Microdeal	EDITEUR	Loriciels
1/2	JOUEURS	1/2

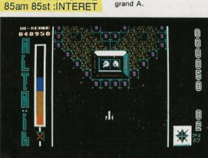
Voici un soft très original. C'est encore un jeu du type XEVIOUS, du style je tire sur tout ce qui bouge. Le but du jeu est comme vous voyez archiconnu. Mais ce jeu est parfaitement réalisé. Les décors que votre vaisseau survole sont d'une finesse époustouflante et que dire de la rapidité du scrolling : ça DECOIFFE ! ! !. Accrochez vous à votre joystick. Ce jeu est à la fois magnifique et difficile, trop difficile. Je remettrai un prix d'adresse à celui ou celle (? ? ?) qui finira tous les tableaux. Le but est de détruire la base, les ennemis, et de préserver votre vaisseau en état de marche.
Mais tout ceci se révèle bien ardu. Les bases sont constituées d'une multitude d'éléments (BLOCKAUS, CRANES, TETES). Les vagues de vaisseaux ennemis sont extrêmement aggressives. Méfiez vous aussi des crashs contre les blockaus indestructibles. La musique et la synthèse vocale confèrent à ce jeu son ambiance totalement ARCADE. C'est un Must pour tous les fans d'ACTION avec un grand A.

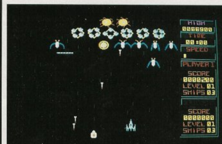
90am 90st :GRAPHISME
82am 82st :SONORITE
85am 85st :INTERET

QUASAR

A bord de votre starfighter, vous devez détruire le Q. G. Ennemi. Pour atteindre votre but, il vous faudra d'abord détruire l'armada adverse ainsi que les bases de lancement. Dans la série « De Galaga à Xevious », voici QUASAR ; et dans la série « J'amortis mes routines », voici Messieur Decroix et Garofalo (les créateurs de Quasar, mais aussi de Trifide et d'Altair). Que dire d'un tel jeu : qu'il en existe pas moins d'une quinzaine dans ce style, et que celui-ci est parmi les plus mauvais. Les fonds (copiés d'un jeu d'arcade) sont de bonne qualité, les vaisseaux auraient fait les beaux jours de la console VCS, l'animation est fluide mais les vagues ennemies semblent se déplacer sans se préocuper de notre présence.
Le son est indigne du ST. Ce jeu n'a rien apporté au ST, ni aux programmeurs (qui avaient déjà fait un progamme ressemblant), ni à l'éditeur (vu le succès remporté par ce produit). Peut il apporter quelque chose au joueur ? J'en doute !

GRAPHISME: 40st
SONORITE: 20st
INTERET: 20st





ALTAIR

ST	SYSTEME	Amiga
Ere Informatique	EDITEUR	Anco
1/2	JOUEURS	1/2

ALTAIR fait partie de la catégorie des jeux d'espaces à scrolling vertical déjà très nombreux sur ST. Le jeu débute par une assez bonne page de présentation agrémentée d'une musique mal digitalisée qui devient assourdissante à la longue. Le jeu ne se déroule pas sur l'écran entier mais dans un cadre. Celà n'est pas gênant mis à part le fait que les contours du cadre sont occupés par des écritures de mauvaise qualité.
Vous dirigez un petit vaisseau devant détruire toutes les bases au sol et éviter les tirs ennemis. Le scrolling est fluide même s'il n'est pas extrêmement rapide. En revanche, les bruitages sont stressants et abrutissants. En particulier le bruit du moteur qui est affreux. Coté graphismes, les bases et ses composantes possèdent un certain relief mais ne sont pourtant pas au niveau des bases de GOLDRUNNER.
Notons le caractère narcissique des programmeurs qui ont incrusté leur initiales sur le sol de certaines bases. Le jeu est un assez bon jeu de tir. Il est toutefois très difficile d'accéder aux niveaux supérieurs.
Je le conseille donc tout particulièrement aux cracks possédant de bons réflexes.

68st :GRAPHISME
36st :SONORITE
70st :INTERET

SWOOPER

Si Swooper est un remake du bon vieux « Space Invaders », son auteur a su lui ajouter quelques originalités. Le premier niveau commence par la célèbre invasion d'Aliens, mais dès qu'un monstre est touché, il se transforme en mur ; donc, plus question de tirer comme un forcené, car ça fait boomerang ! Une fois l'écran vidé, on passe à la phase Bonus, où il faut se faufiler entre d'énormes météorites pour secourir des astronautes en perdition.
Le jeu se poursuit avec des tableaux de difficulté croissante (boules de feu, nuages mortels...).
On verra sans doute mieux sur Amiga, mais Swooper fera patienter les fanatiques du genre.



GRAPHISME: 63am
SONORITE: 73am
INTERET: 60am





MILLIPEDE

MILLIPEDE		PLUTOS
ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Microvalue
1/2	JOUEURS	1

Votre jardin est pris d'assaut par des mille-pattes géants, accompagnés de nuées d'insectes. Votre mission est de défendre votre territoire contre ces insectes nuisibles. Pour arriver à vos fins, une seule solution, tirer a vue. Encore un jeu magique dont on ne se lasse pas.Très bien réaliséepar les programeurs du groupe Hongrois Andromèda, nous bénéficions ici de la meilleure version de ce jeu. Les insectes dégringolent à une vitesse vertigineuse du haut de l'écran. Dans votre zone de combat située à l'opposé vous devez vous déplacer vite et tirer. Aucun temps mort n'est permis. Tout ce qui bouge doit être détruit, et croyez moi ça grouille de tous côtés.Les animations sont parfaites, les couleurs bien choisies, les sons vous installent dans un climat proche de celui des salles d'arcades. Vous aimez tirer ? Inutile de vous en priver, cet excellent jeu de tir n'a pas pris une ride.

75st :GRAPHISME
65st :SONORITE
80st :INTERET

PLUTOS

Plutos est un jeu très banal dans sa conception. Il vient grossir les rangs déjà surpeuplés des jeux spatiaux à scrolling vertical sur ST.
Des hordes de kamikazes ennemis se ruent sur votre vaisseau. Vos seules armes sont un laser et votre adresse. N'oubliez pas de reprendre du fuel de temps, sinon le jeu se terminera rapidement. Les pièges qui vous attendent sont nombreux, variés et cruels. Les graphismes des vaisseaux ainsi que les décors sont dans l'ensemble réussis. L'action est rapide, le scrolling de bonne qualité. Les bruitages sont quelconques, mais n'affectent cependant pas le côté distrayant du jeu. Le prix n'est pas très élevé, alors si vous aimez l'espace et l'action, achetez ce logiciel.

GRAPHISME: 68st
SONORITE: 50st
INTERET: 68st







XEVIOUS

XEVIOUS		FIREBLASTER
ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Paradox
1/2	JOUEURS	1/2

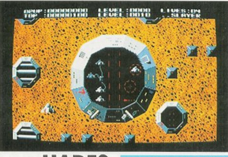
XEVIOUS, jeu d'arcade de type space invaders à scrolling vertical a engendré une multitude de jeux similaires. Sur le ST, on peut dire que ce genre de jeu ne manque vraiment pas. Xevious le vrai est venu s'ajouter à ceux déjà existants. Il n'apporte malheureusement pour lui rien de bien nouveau. On espère en chargeant le jeu que l'on va retrouver les mêmes sensations qu'avec l'arcade. Mais on s'aperçoit bien vite que la rapidité n'est pas à la hauteur de nos espérances. C'est tout à fait regrettable d'autant que le jeu est plutôt assez réussi graphiquement. Nous dirons plutôt que les vaisseaux et autres sprites qui vous attaquent sont très fidèles à l'arcade. Les paysages manquent de relief et ne présentent pas assez de changements. On retrouve trop souvent le même type de décor à peu de choses près. XEVIOUS aurait pu, avec une maniabilité et une rapidité plus grande, surclasser ses concurrents. Il n'en est pourtant rien. Les programmeurs auraient pu -auraient dû- prévoir une option de jeu à la souris. Les bruitages sont moyens. Le jeu plaira néanmoins aux amoureux de l' action.

66st :GRAPHISME
66st :SONORITE
62st :INTERET

FIREBLASTER

FIRE BLASTER est un jeu de tir dans la pure tradition des GALAXIANS, et autres GALAGA. Vous êtes le seul à pouvoir sauver la planète de la défaite, toute la planète compte sur vous. Le but du jeu est donc très classique, vous devez tirer sur tout ce qui bouge si vous voulez vivre. Ce jeu est un jeu d'action rapide qui réjouira les adeptes de SPACE INVADERS et CIE. Les graphismes sont assez variés ce qui est rare dans ce genre de jeu. Il y a de nombreux vaisseaux différents qui vous attaquent. Chaque nouveau tableau présente une meute d'ennemis différents. Les vaisseaux sont très intelligents et forment des compositions spécialement étudiées pour vous vaincre. Soyez rapide, et surtout ne manquez pas le double tir quand il se présente à vous. Il sera par moment indispensable. Les bruitages sont très moyens. En revanche si vous branchez votre ST à un synthé par la prise midi vous serez agréablement surpris. FIRE BLASTER est donc un jeu de TAC-TAC BOUM-BOUM qui vient augmenter la ludothèque du ST déjà bien fournie dans le domaine.

GRAPHISME: 53st
SONORITE: 58st
INTERET: 55st



HADES NEBULA

ST	SYSTEME	Amiga
Nexus	EDITEUR	Kingsoft
1	JOUEURS	1

Les jeux de l'espace à scrolling vertical sont monnaie courante sur l'Atari ST. HADES NEBULA ne surpasse pas ses petits frères dans le domaine de l'originalité. Vous survolez une planète ennemie qu'il vous faut détruire. Des engins au sol vous bombardent et compliquent votre tâche au maximum. Le scrolling vertical est fluide. Les planètes, les vaisseaux ennemis, et les engins au sol sont très beaux. La qualité générale est bonne malgré une grande difficulté pour atteindre le but tant espéré : détruire le vaisseau amiral. Il est surprenant pour un tel jeu de ne pas entendre de bruitage mais une musique continuelle. Fort heureusement elle n'est pas désagréable.
Après avoir détruit une planete vous devrez franchir un champ de météorites. Je vous souhaite à ce sujet beaucoup de plaisir. Ce jeu est un bon jeu de l'espace, qui plaira aux aficionados de galaxian et autres XEVIOUS.

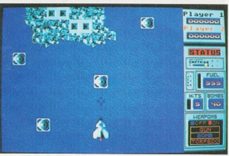
79st :GRAPHISME
70st :SONORITE
78st :INTERET



PHALANX

A bord de votre vaisseau spatial, vous devez détruire l'envahisseur qui vous assaille de tous côtés par vagues successives. Vous disposez d'une arme d'attaque, votre fameux canon laser, et vous pouvez faire appel de temps à autre à un bouclier électromagnétique qui vous rend momentanément indestructible.
L'ennemi déferle par le haut, par le bas, et un scanner vous avertit de son arrivée. En louchant un peu, vous parviendrez peut-être à garder l'œil gauche sur l'écran principal et le droit sur le scanner, mais cela demande pas mal d'entraînement ! Vous avez cinq vaisseaux au départ, et si vous vous débrouillez bien, vous en obtiendrez d'autres en cours de partie.
Phalan° bénéficie de bons bruitages. Les 23 niveaux proposés sont assez répétitifs. Un bon point pour les High-scores qui s'enregistrent, ce qui donne envie de mieux faire.
Jeu proche des Space Invaders, réservé aux fanas du tir.

GRAPHISME: 67am
SONORITE: 78am
INTERET: 58am



SKY FIGHTER

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Rainbow Arts	EDITEUR	Gremlin
1	JOUEURS	1/2

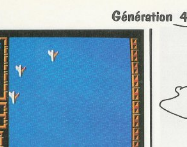
Les logiciels en provenance d'Allemagne commencent à se multiplier.
SKY FIGHTER est un jeu de tir spatial qui ressemble à XEVIOUS. Nos voisins teutons n'ont décidément pas beaucoup d'idées en matière de jeu. Le nombre de softs de ce genre sur ST est incroyable et pour s'imposer il faut proposer au consommateur la qualité arcade. Ce n'est pas du tout le cas de ce jeu. Le début est pourtant prometteur avec une superbe musique digitalisée. On replonge malheureusement bien vite dans la banalité. Vous pilotez un vaisseau grâce à votre joystick et vous devez comme d'habitude détruire les envahisseurs.
Le scrolling vertical est lent et très saccadé. Les graphismes sont moyens et les couleurs mal choisies. La musique et les bruitages sont énervants à la longue. Finalement seule la digitalisation du début sauve ce jeu de la plus grande nullité. Il est nettement inférieur à beaucoup de jeux possédant le même scénario sur la machine (GOLDRUNNER, JUPITER PROBE...)

45am 45st :GRAPHISME
48am 48st :SONORITE
46am 46st :INTERET

TYPHOON

TYPHOON est un jeu qui s'inspire à la fois de XEVIOUS et de GALAXIAN.
Vous devez détruire la moindre forme vivante à l'écran. Le jeu commence fort avec une très belle page de présentation et une superbe musique digitalisée. Après cette entrée en matière vous plongez immédiatemment dans l'action. Des meutes de vaisseaux vous aggressent. Les vagues sont de difficulté croissante et s'organisent différemment à chaque niveau. Il arrive par moment des mines et des vaisseaux clignotants qui rendent votre mission encore plus difficile. Il y a aussi des éléments favorables (lettres) qui vous donneront soit du bonus soit un nouvel armement. Les graphismes des décors sont passables. C'est dommage car votre vaisseau et les ennemis sont assez jolis.
La sonorisation, mis à part la digitalisation, n'est pas extraordinaire.
Que dire de plus sinon que le jeu manque d'originalité.
Il conviendra toutefois aux fanas du genre.

GRAPHISME: 67am 67st
SONORITE: 68am 68st
INTERET: 68am 68st

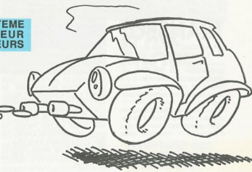


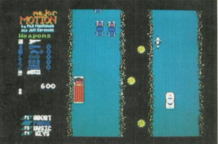


ST	SYSTEME	
Microdeal	EDITEUR	
1	JOUEURS	

Aux commandes de votre vaisseau, vous devrez découvrir les informations sur un peuple hostile programmé pour tuer. Votre stratégie est simple : survivre pour découvrir plus. Encore un jeu du type je fonce et je tire mais ici on sent la patte du maitre STEVE BAK (créateur de Gold Runner). Les graphismes sont séduisants, l'animation parfaite, la musique un peu casse-tête mais il est possible de la suprimer. Quels sont les plus ? Un double laser, des charges d'ultra-sons qui détruisent tout ce qui vous entoure. Les vaisseaux adverses ont des formes variées. La difficulté est progressive. Ceci est-il suffisant pour vous combler ? Si oui, vous savez ce qui vous reste à faire. Un des meilleurs jeux dans ce genre pour ST.

GRAPHISME: 80st
SONORITE: 70st
INTERET: 50st





MAJOR MOTION

ST	SYSTEME	Sega
Microdeal	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

Major Motion est un remake du célèbre jeu de café, SPY HUNTER. Ce jeu fut adapté sur quasiment tous les micros. Le ST possède sa propre version. C'est la meilleure et la plus rapide. Vous êtes l'agent triple zéro au volant de votre bolide sur une route parsemée d'embuches. La route devient parfois impraticable et l'on vous somme alors d'emprunter une déviation par le fleuve. Major motion se déroule suivant un scrolling vertical de très bonne qualité, d'autant qu'il fut le premier sur ST. Beaucoup d'autres ont suivi. La route est très mal fréquentée, votre peau d'espion est hautement menacée. Les véhicules ennemis vous harcèlent. Ils vous tirent dessus, vous ralentissent, et tentent de vous envoyer dans les décors. La lutte est rude et difficile. Heureusement les camions vous fournissent des gadgets toujours très utiles dans les moments chauds : les bidons d'huile, les nuages de fumée, les torpilles anti hélicos, le turbo accélérateur.

Les graphismes sont simples mais mignons. On apprécie au passage la musique très entraînante de MISSION IMPOSSIBLE, en revanche les bruitages (explosions, tirs..) sont stridents et désagréables.

Un jeu d'action captivant qui n'a pas beaucoup vieilli en un an.

60st :GRAPHISME
57st :SONORITE
65st :INTERET

ACTION FIGHTER

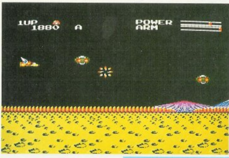
ACTION FIGHTER se rapproche énormément d'un jeu célèbre nommé SPY HUNTER. L'idée générale est la même que son grand frère des cafés. Vous êtes SUPER RIDER un espion au service de votre président qui ne manque d'ailleurs pas de faire appel à vous. Il vous charge de récupérer des documents volés par des espions qui circulent sur les autoroutes.

Le jeu est vu de haut avec un scrolling vertical très fluide et très rapide. Vous opérez à travers 5 tableaux. Vous devez lutter contre le chrono. Si les 999 unités de temps qui vous sont données s'écoulent, cela signifie que vous avez échoué et la partie est terminée.

Vous devrez récolter les lettres qui traînent sur la route. Elles sont indispensables pour obtenir une nouvelle arme auprès de votre camion. Une grande variété d'ennemis vous joueront de sales tours.

Vous rencontrerez des hélicos, des tanks, des jets, des voitures très rapides. Le jeu se déroule sur terre et dans les airs. Ce jeu est un assez bon jeu d'action mais il est trop répétitif. Les graphismes sont honorables et la sonorisation lassante, ce qui est rare sur SEGA.

GRAPHISME: 70se
SONORITE: 55se
INTERET:69se





TRANSBOT

Sega	SYSTEME	Sega
Sega	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

TRANSBOT est un jeu de tir à scrolling horizontal qui nous rappelle le bon vieux DEFENDER. Le scrolling est d'une fluidité excellente. Il y a même un scrolling différentiel entre le premier plan et les paysages.
Vous guidez un très joli vaisseau spatial sur des planètes étrangement peuplées. Des comités d'accueil très spéciaux vous guettent et sont prêts pour le combat. Les ennemis sont colorés et proposent de nombreuses dispositions d'attaque. Des petits chars apparaissent de temps à autre au bas de l'écran. Tirez leur dessus car il transforment votre vaisseau traditionnel en un foudre de guerre. La maniabilité est très bonne, les graphismes sympas. Les bruitages sont corrects sans plus.
TRANSBOT se révèle répétitif mais il devrait combler les fines gachettes.

70se :GRAPHISME
69se :SONORITE
69se :INTERET

FANTASY ZONE

Le principe de ce jeu est assez similaire aux jeux du type DEFENDER. Vous dirigez un vaisseau très coloré à travers différents paysages. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal fluide et rapide. 8 tableaux sont proposés et à la fin de chaque tableau il y a une confrontation avec un monstre étrange. Tous les sprites, ainsi que les monstres sont d'une grande originalité et très bien animés. Les graphismes sont très jolis. Tout le jeu se déroule dans des décors pastels avec des créatures assez loufoques qui rapelleront à certains l'univers de MARBLE MADNESS.
Pour accéder au tableau suivant il vous faut tirer sur toutes les bases immobiles. Chaque base que détruisez se transforme en pièce d'or que vous devez récolter. Il vous faudra aussi éviter les vagues ennemies très intelligentes. Les musiques et les bruitages sont fabuleux. En conclusion FANTASY ZONE est un super jeu d'action qui exploite à merveille un thème connu. C'est un des meilleurs jeux pour la SEGA.

GRAPHISME: 88se
SONORITE: 90se
INTERET: 88se



CHOPLIFTER

Sega	SYSTEME	ST
Sega	EDITEUR	The Other Valley
1/2	JOUEURS	1/2

Bien connu des utilisateurs d'APPLE et du C-64, CHOPLIFTER est maintenant édité pour la console SEGA. C'est l'adaptation du jeu d'arcade, lui aussi fabriqué par SEGA. Vous êtes Super-john le héros de toute l'AMERIQUE. On vous appelle pour une mission de la plus grande importance. Vous devez sauver des otages retenus prisonniers par l'ennemi. Ces pauvres malheureux sont enfermés dans des blockhaus, des porte - avions et des cabanes. Le jeu se déroule selon 3 tableaux :
-La montagne
-La mer
-Les grottes
Les paysages sont très colorés et splendides.
Pour mener à bien votre mission, l'armée U. S vous a fourni un hélico de tout premier ordre. Vous devez détruire lesendroits où sont situés les otages. Ensuite il faudra poser l'hélico afin de récupérer vos camarades.
Après cela il faut retourner à la base. Lors de ces allées et venues, toutes sortes d'ennemis vous attaqueront. Le plus cruel est sans aucun doute le crash avec les otages à bord.
Le scrolling horizontal est excellent. Il y a même un scrolling différenciel entre le sol et l'arrière plan. Tant au niveau graphique que sonore on retrouve la qualité de l'arcade. Choplifter est un des jeux les mieux réalisés existant pour la SEGA.

90se :GRAPHISME
89se :SONORITE
89se :INTERET

DELTA PATROL

Le ST regorge de possibilités mais malheureusement les développeurs ne font pas toujours bon usage de celles-ci. C'est le cas dans DELTA PATROL. Ce jeu est une variante de CHOPLIFTER qui se déroule selon un scrolling latéral d'assez bonne facture. Vous êtes le seul espoir d'une planète à l'agonie. Détruisez tout ce qui bouge et surtout ravitaillez vous en énergie. Pour ce faire, des stations-essence caractérisées par une pancarte FUEL sont disposées en bas de l'écran au milieu du décor de la planète. Posez votre hélicoptère à coté et appuyez sur le bouton droit de votre souris et alors vos réservoirs se rechargeront.
Les graphismes sont peu colorés, les ennemis varient rarement.
Ce logiciel de tir spatial est globalement une catastrophe. Pour corser le tout les bruitages sont infames. Le ST possède bon nombre de jeux de tir supérieurs à celui là, alors oubliez ce soft bien vite.

GRAPHISME: 08st
SONORITE: 08st
INTERET: 09st



TIME BLAST

Micro Value est une société spécialisée dans l'édition de logiciels à bas prix. L'intention est certes excellente, mais pour ce qui est de la réalisation c'est un désastre. Time Blast manque déjà à la base d'originalité. En effet c'est une variante de Scramble avec une touche de DEFENDER. Le principal problème de ce logiciel ne provient pas néanmoins de cela. Le jeu utilise un scrolling horizontal d'une lenteur incroyable. Ce scrolling est en plus horriblement saccadé. Les graphismes sont désastreux et les couleurs très mal choisies. Il vaut mieux ne pas parler des bruitages qui se résument à un ronronnement du vaisseau à vous donner mal à la tête. Time Blast n'a absolument aucune qualité en sa faveur. Même à un petit prix, le ST possède dans cette catégorie des logiciels bien plus performants. C'est un des plus mauvais jeux pour ST.

10st :GRAPHISME
09st :SONORITE
09st :INTERET

Time Blast		Space Pilot
ST	SYSTEME	ST
Micro Value	EDITEUR	Kingsoft
1	JOUEURS	1/2/3/4/5/6/7/8

SPACE PILOT

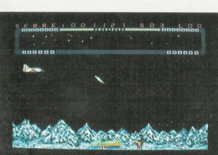
A bord de votre vaisseau spatial, vous survolez un paysage futuriste. Votre objectif : détruire tout ce qui se présente autour de vous et survivre à tout prix. Moyennant quoi, votre score augmente, et vous accédez au bout d'un moment au niveau supérieur.

Il s'agit d'un jeu de tir, simple par excellence, où pourront s'affronter jusqu'à 8 joueurs.

L'auteur a su en accroître l'intérêt, par l'affichage permanent de la progression du pilote : score, pourcentage d'ennemis abattus et classement par rapport aux 50 meilleurs.

Le graphisme des paysages est correct, par contre celui du vaisseau aurait pu être amélioré. Le scrolling multidirectionnel, bien qu'un peu saccadé, est satisfaisant.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 72st
INTERET: 70st



ST PROTECTOR

ST	SYSTEME
Paradox	EDITEUR
1	JOUEURS

Ce logiciel est basé sur un thème très classique, voire rabaché. La planète a été attaquée par des extra-terrestres très cruels, et le seul espoir de ces malheureux humains C'EST VOUS ! ! ! ! J'ai la nette impression que le feuilleton LES ENVAHISSEURS a traumatisé les programmeurs. Vous dirigez un vaisseau inter galactique qui tire sur tout ce qui bouge afin de préserver la planète indépendante.

La page de présentation est assez colorée. La musique de chargement, que l'on retrouve d'ailleurs pendant le jeu n'est pas des plus mélodiques. Par ailleurs il vous est possible de brancher votre ST sur un synthé par la prise MIDI et la musique devient géniale.

Les graphismes des planètes que vous survolez sont assez moyens. Le scrolling horizontal est rapide mais d'une fluidité douteuse. Il donne par instants mal aux yeux. ST PROTECTOR ne s'adresse qu'aux mordus des jeux spatiaux en espérant que ces derniers n'attachent pas d'importance à la qualité. ST PROTECTOR est trop répétitif et mal réalisé pour convenir aux spécialistes des jeux d'arcades.

55st :GRAPHISME
40st 90stmidi :SONORITE
35st :INTERET



WARZONE

ST	SYSTEME	ST
Paradox	EDITEUR	Paradox
1	JOUEURS	1/2

WAR ZONE est un des premiers titres sortis dans la série PARADOX.
C'est un jeu de tir à scrolling vertical. Vous dirigez cette fois-ci un petit tank qui doit tout détruire sur sa route afin de survivre.
Des chars ennemis, des hélicos, des mines des blockhaus tentent de vous abattre. Ne cherchez pas toujours le combat et pensez à fuir parfois. Ainsi vous économiserez des vies. La musique est agacante, mais si vous possédez un synthé alors je vous conseille d'y connecter votre ST et là la musique est démente. C'est une particularité des softs PARADOX. A part cela, les graphismes sont médiocres, les animations sont faibles et le scrolling très LENT.
WAR ZONE est démodé actuellement car il n'utilise que très peu les possibilités de l'ATARI ST. C'est un jeu très moyen et répétitif.

59st :GRAPHISME
55st 90stmidi :SONORITE
56st :INTERET



METROPOLIS

Votre cité est envahie par des extra-terrestes. Vous êtes le pilote du dernier avion de combat encore en état. Votre mission tient en trois mots : libérez la ville ! Vous dirigez un avion sur une ville vue de dessus.... Est-ce bien raisonnable de risquer du temps et de l'argent dans un tel jeu ? Comment peut-on avoir aussi peu d'imagination ? Car ce n'est malheureusement qu'un problème d'imagination. Les graphismes montrent des qualités certaines la programmation est réussie, mais ce jeu est niais, complètement niais.
Alors..., Alors, pour le bien de chacun je termine ce test par un point.
C'est tout.



GRAPHISME: 70st
SONORITE: 60st
INTERET: 30st



PROHIBITION

ST	SYSTEME	Sega
Infogrames	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

A l'époque de la prohibition vous êtes un incorruptible. Vous tirez sur tous les hommes de mains de la mafia en évitant bien sûr les innocents. Ne bénéficiant pas des zapper et autre light phaser, un viseur à l'écran remplace votre arme, une flèche vous indique l'agresseur ou votre tueur ; vous devez le repérer et l'abattre avant que le temps nécessaire à votre ennemi pour vous mettre en joue ne soit écoulé. Le son digitalisé est de bonne qualité. Le scrolling est très fluide, ce qui est une bonne performance pour un déplacement multi-directionel sur ST. Les choses se gâtent côté graphisme surtout si, comme moi, vous êtes un FAN du jeu d'arcade Empirecity 1931. En fait PROHIBITION n'en est qu'une vulgaire copie. Quatre couleurs sur ST, c'est pauvre quand on en dispose de 16.
-« Et les sprites Monsieur vous pouviez pas les faire un peu plus gros ? »
-« AH non Monsieur, après on va dire que l'on a copié l'arcade. »
-« Vous ne pouviez pas rachetez les droits ? »
-« AH non Monsieur, vous savez nous pauvres français... . »
-« Et vous voulez qu'on vous l'achète votre jeu ? »
-« AH OUI MONSIEUR ? ? ? ? »

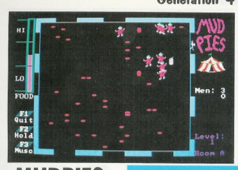
45st :GRAPHISME
70st :SONORITE
80st :INTERET



BANK PANIC

Dans l'ouest américain, vous êtes un « Roi de la Gachette ». Votre travail est de protéger une banque et ses épargnants.
Ce jeu est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Sur votre écran douze portes auxquelles apparaissent de gentils citoyens ou d'abominables voleurs. Les portes apparaissent par trois à l'écran et un plan situé sur la partie supérieure de l'écran vous indique la présence d'éventuels visiteurs. Lorsque les portes s'ouvrent, c'est à vous de jouer. Tirer vite ou s'abstenir tel est le dilème.
Le scrolling est propre, les graphismes de bonne qualité les sons convenables. Les principaux reproches que l'on puisse faire à ce jeu sont tout d'abord l'étonnante facilité des trois premiers niveaux et son aspect répétitif. Ce jeu peut pourtant séduire les fous de la gachette.

GRAPHISME: 70se
SONORITE: 50se
INTERET: 65se



ST	SYSTEME	ST
Microdeal	EDITEUR	Databyte
1/2	JOUEURS	1/2

MUDPIES

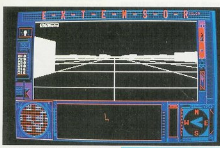
Vous êtes Arnold. Sur une piste de cirque, des clowns sans humour vous poursuivent. Pour leur échapper, vous devez ramasser des tartes et les leur lancer. Encore un jeu à rendre jaloux mon V. C. S. qui aurait, lui aussi, voulu bénéficer d'un beau moniteur et d'un 68000. Une des premières réalisations sur ST (et ça se voit) de l'éditeur Anglais Microdeal. Malgré un sujet plein d'humour (hi, hi, hi), ce jeu est effroyablement nul. Il a couté au moins 5 mn de travail au dessinateur qui entre parenthèses a dû sauter la page du manuel d'utilisation indiquant que le ST bénéficie de 16 couleurs en basse résolution. A voir absolument (pour embêter le revendeur) et à n'utiliser que comme disquette vierge.

08st :GRAPHISME
09st :SONORITE
25st :INTERET

BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

Connaissez-vous Rockford Riot ? Mais si ! C'est cet infatigable petit personnage qui hante les caves à la recherche de diamants. Le revoilà sur ST, parmi ses rochers, ses pavillons, ses murs enchantés... Les 15 tableaux proposés sont plutôt ardus, et pour les résoudre, il vous faudra creuser autant votre cervelle que les galeries. Si vous n'arrivez pas au bout de vos peines, il vous restera encore la possibilité de composer vos propres tableaux. Heureusement, car le programme en lui-même sent le réchauffé, et les quelques nouveaux éléments comme les murs grandissants et les Slimes ajoutent plus de difficulté que d'intérêt.
Si l'adaptation en salle d'Arcade fait rêver, celle-ci est plutôt « tristounette », on en vient presque à regretter les premières versions sur 8 bits !

GRAPHISME: 47st
SONORITE: 45st
INTERET: 60st







ST	SYSTEME	ST
Golden Games	EDITEUR	Atari
1	JOUEURS	1/2

EXTENSOR

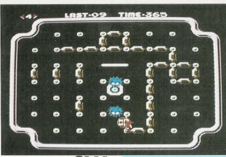
Les peuplades les plus puissantes de la voie lactée, qui entrent en compétition chaque année sur Mars, ont admis à leur programme une nouvelle discipline Olympique encore plus meurtrière que les autres : Extensor. Le concurrent (c'est vous) est à bord de son vidéodrome : cet engin atteint plusieurs fois la vitesse du son, et laisse derrière lui un mur d'énergie pure qui se transforme en matière solide, devenant ainsi un obstacle infranchissable.
Il affronte plusieurs adversaires (de 1 à 6, représentés par le ST) qui disposent du même véhicule. Pour gagner il tentera de les encercler au plus vite et ainsi de réduire leur espace vital. Celui qui s'écrasera dans un des murs sera éliminé.
Autour de l'écran principal en 3D, le tableau de bord du vidéodrome vous permet de consulter un compas indiquant la direction, un compteur de vitesse, un radar signalant la présence de murs, ainsi qu'un plan du jeu en 2D.
Des variantes sont possibles en modifiant le degré de difficulté, le nombre de vidéodromes adverses, la vitesse, et la forme des obstacles.
Extensor essaie de combiner l'arcade et la stratégie, mais nous laisse un peu sur notre faim : car la stratégie est minime, et l'action trop bridée pour permettre le défoulement qu'on attend d'un bon jeu d'arcade.
Une version est attendue pour Amiga.

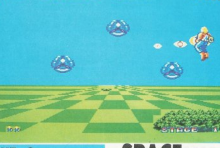
58st :GRAPHISME
74st :SONORITE
48st :INTERET

CRYSTAL CASTLE

CRYSTAL CASTLES lorsqu'il existait en arcade et pour les machines domestiques comme le VCS ATARI ou l'ATARI 800, était une star ludique.
ATARI a jugé utile de le ressortir pour le ST. On peut dire que l'idée a été lumineuse. D'autant plus lumineux, le fait d'avoir engagé les excellents programmeurs hongrois de ANDROMEDA pour cette adaptation.
Le jeu a été considérablement amélioré par rapport aux anciennes versions. Il est aussi complet, beau et attrayant que son grand frère d'arcade. Vous dirigez un ourson nommé Bentley qui a une boulimie de diamants.
Il tente de ramasser tous les joyaux qu'il trouvera dans les châteaux. Vous n'accédez au château suivant que si tous les diamants ont été récoltés. Le jeu est constitué de 37 châteaux différents.
Des passages secrets s'ouvrent parfois afin de vous transporter à des niveaux supérieurs. Crystal castles est un dérivé de PAC MAN en perspective. Le jeu est tout à fait démoniaque. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin ce qui le rend aussi très accrochant. A chaque château correspond une tactique précise alors faites marcher votre cerveau tout autant que votre manette. Des sorcières, boule magique, arbres et vilains oursons veulent votre perte, je compte sur vous pour les decevoir . Les bruitages sont de bonne qualité.

GRAPHISME: 87st
SONORITE:75st
INTERET: 85st





CLU CLU LAND

	SYSTEME	
Nintendo	SYSTEME	Sega
Nintendo	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

Le diabolique Sea Urchin, l'oursin des mers, a caché des lingots d'or dans le labyrinthe de Clu Clu Land. Pour mieux les retrouver, il les a disposés selon diverses formes d'objets. Vous devez retrouver l'or avant un temps limite, sous peine de perdre l'une de vos six vies. Mais attention aux puits, aux murs élastiques, et bien sûr à Sea Urchin qui fera tout pour vous en empêcher. L'étrange pouvoir qui règne dans Clu Clu Land ne vous permet pas de vous déplacer librement ; pour changer de direction, il vous faudra vous aider des poteaux qui parsèment le labyrinthe ou rebondir contre les cloisons. Seul ou aidé d'un partenaire, vous déterrerez les lingots d'or au fur et à mesure de vos déplacement et la forme selon laquelle ils ont été disposés apparaîtra.
Jeu simple et original qui mêle avec bonheur le réflexe et la stratégie, accompagné d'une musique agréable.
Détente assurée.

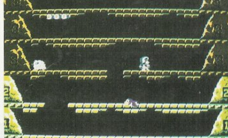
68ni :GRAPHISME
77ni :SONORITE
78ni :INTERET

SPACE HARRIER

Vous êtes Harrier le valeureux combattant de l'espace. Il vous faut sauver le territoire des dragons. SPACE HARRIER est la conversion pour la Sega du jeu d'arcade (EN 3D) du même nom. La version arcade étale des possibilités ahurissantes. L'adaptation sur Sega était loin d'être une chose aisée, et pourtant c'est une réussite. Tous les monstres (ou presque) du jeu d'arcade sont présents. L'action est renversante. Les territoires sont hostiles, les monstres changent à chaque niveau. Les créatures qui s'attaquent à vous sont très originales et surtout effrayantes. Il y a le dragon à 2 tetes, le mamouth cyclope, les robots téléguidés ainsi que des obstacles naturels (arbres, buissons...). Space harrier est un jeu formidable, rapide et graphiquement superbe. Les musiques sont très variées et les bruitages excellents. Un jeu FOU, FOU, FOU ! ! ! ! Une seule question : survivrez-vous ?

GRAPHISME: 92se
SONORITE: 85se
INTERET: 89se





MARBLE MADNESS

	SYSTEME	
Amiga	SYSTEME	Nintendo
Electronic Arts	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

Marble Madness fut l'un des tous premiers jeux sur l'Amiga et sa qualité incita beaucoup d'utilisateurs à acheter la machine.
Marble est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Un jeu qui voilà deux ans connut un succès incomparable.
L'adaptation sur amiga réjouira tous les adeptes de ce jeu, elle est la copie parfaite du jeu de café. Les graphismes, les animations, les bruitages et autres musiques sont très fidèles à l'original. L'intérêt est immense. On a envie encore et encore de faire rouler la boule magique le long des rampes fantastiques. Vous la dirigez à l'aide de votre souris jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous devez lutter contre le chrono et les adorables monstres qui gènent votre évolution. La boule des ténèbres noire et agressive tente de vous expulser hors de la pente et de vous briser. Les « slurps » rebondissent afin de vous dévorer. Gare aussi aux flaques d'acide et autres aspirateurs et marteaux.... etc. Ce jeu est entraînant et vous même dans un univers loufoque et fantastique. Marble Madness est un jeu grandiose qui n'a aucun égal sur les autres machines. Les graphismes sont géniaux et les sons éclatants. Roulez jeunesse ! ! !

90am :GRAPHISME
90am :SONORITE
90am :INTERET

ICE CLIMBER

Atteindrez-vous le sommet de la montagne arctique ? Armé de votre seul piolet, vous devez vous frayer un chemin dans les blocs de glace et gravir huit niveaux pour arriver au but. Naturellement, vous allez déranger les habitants de ce monde qui n'aiment pas les intrus et vont vite vous le faire comprendre. Le Topi se fera un plaisir de reboucher les trous que vous aurez eu tant de mal à creuser. Ne le touchez pas, car son contact est mortel. Chassez-le à coups de piolet. Evitez également l'oiseau des glaces, une collision vous ferait tomber dans le vide. Quant à l'ours polaire, il suffit qu'il arrive pour que tout s'écroule, alors ne traînez pas trop. Essayez par contre de grimper sur un nuage ou sur le dos du condor pour atteindre plus rapidement les cîmes. Faîtes attention où vous posez les pieds, car même les roches vous sont hostiles : certaines roulent sur elles-mêmes et vous y avancez à reculons, d'autres sont de vraies patinoires et ralentissent votre progression.
32 montagnes vous sont proposées, escaladez celle de votre choix, accompagné éventuellement d'un co-équipier.
Jeu bien sympathique, avec toujours la petite note d'humour fidèle à Nintendo.

GRAPHISME: 66ni
SONORITE: 60 ni
INTERET: 74 ni





MGT

ST	SYSTEME	Sega
Loriciels	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

Amstrad, thomson, spectrum, C-64 possèdent une belle collection de jeux arcade-aventure en perspective. Le ST commence à enrichir lui aussi sa ludothèque dans cette catégorie de jeu, dont M. G. T fait partie. Ce jeu vous entraine à l'intérieur d'une base spatiale. Vous pilotez le magnetictank d'où le nom MGT. Le but est de vous frayer un passage à travers les multiples salles afin de sauver votre vie.
Les graphismes sont très moyens, les couleurs sont fades. Les 16 couleurs du ST disponibles en basse résolution ne sont même pas utilisées. Il semble que ce jeu ait été directement transféré de l'AMSTRAD vers le ST avec un nombre limité si ce n'est inexistant d'améliorations. Cette habitude à bacler les conversions est une mauvaise chose pour le ST. On ne louera donc pas LORICIELS pour son soucis de perfectionisme sur ce soft. MGT est une déception d'autant que la maniabilité est agacante par son manque de précision. Cela est grave pour ce genre de jeu. La sonorisation ne vole pas plus haut que le reste du jeu. En conclusion nous sommes en droit d'attendre mieux de la part de LORICIELS.

55st :GRAPHISME
30st :SONORITE
57st :INTERET

SPY VS. SPY

Black et White, les frères-ennemis du célèbre Mad Magazine, s'affrontent dans une ambassade étrangère à la recherche de plans confidentiels et autres objets précieux. La lutte est acharnée et chacun, en bon espion, possède une malette contenant des armes et des pièges ainsi qu'une carte des lieux.
Tout en gardant un œil sur son adversaire, chacun va d'une pièce à l'autre, fouillant les meubles, et déposant discrètement quelques traquenards.
Quand nos ennemis se rencontrent, c'est la bagarre ! La mort de l'un permettra peut être à l'autre de récupérer (s'il ne le possédait pas) le sac contenant les objets déjà trouvés.
Enfin, le gagnant s'envolera en ricanant dans un avion mis à sa disposition.
Spy vs Spy est avant tout un jeu de stratégie où la ruse tient une bonne place. Si vous voulez l'apprécier pleinement, choisissez vous un bon adversaire.

GRAPHISME: 68se
SONORITE: 74se
INTERET: 75se



TRAIL BLAZER

ST	SYSTEME	Nintendo
Gremlin	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

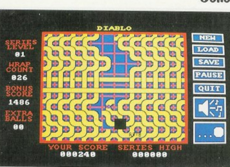
Sur une route à damiers, vous dirigez un ballon de Football. Votre but est de terminer le parcours dans les temps. Vous serez qualifié ainsi pour la course suivante.
Après le grand succès de la balle de tennis de Bounder sur C. 64, Gremlins remet ça avec le ballon cher au cœur de Maradona (1000 excuses, au cœur de Platini). Cette fois le parcours est présenté en trois dimensions. Il est recouvert d'un damier de sept couleurs différentes. Vous dirigez la balle de case en case, en évitant les vertes qui vous ralentissent, les bleues qui inversent vos rebonds et les roses qui vous renvoient en arrière. Tout va très vite et il est nécessaire de bien connaître les parcours pour espérer éviter les pièges et se qualifier. Un jeu de bonne qualité, dans la lignée des réalisations Gremlins. Les graphismes sont simples et très propres, la musique et les sons bien choisis. Si vous aimez les jeux de parcours vous ne prendrez aucun risque en achetant ce logiciel.

70st :GRAPHISME
65st :SONORITE
70st :INTERET

BALLOON FIGHT

Propulsez-vous dans le ciel, emporté par des ballons gonflables. Crevez ceux de vos ennemis, et pour être définitivement débarrassé, crevez également leur parachute de secours. Mais attention à ne pas vous faire « dégommer » le premier ! Ne volez pas non plus trop longtemps au ras de l'eau car un monstreux poisson attend, prêt à happer les imprudents. Le temps aussi est capricieux, si vous traînez trop, les charmants petits nuages qui décorent le ciel vont lâcher leurs foudres.
Nantis de ces conseils, je suis sûr que vous ferez des scores formidables à Balloon Fight...
C'est un remake du célèbre Joust, me direz-vous ? Oui, mais encore amélioré, ce qui n'est pas peu dire !
Vous pourrez y jouer à deux, en partenaires ou... en ennemis, si vous trouvez que ceux-ci ne sont pas assez nombreux !
Une dernière option, totalement différente des deux premières, vous invitera à slalomer entre des obstacles pour récupérer des ballons. Un très bon jeu.

GRAPHISME: 72ni
SONORITE: 79ni
INTERET: 79ni



DIABLO

Diablo		Werner Games
Amiga / ST	SYSTEME	ST
Classic Image	EDITEUR	Werner Games
1	JOUEURS	1

Diablo est une bestiole qui avance son petit bonhomme de chemin tout en dévorant la route. Si elle ne trouve plus à se nourrir, elle meurt. Le but du jeu est de maintenir Diablo en vie.
Des morceaux de route enchevêtrés sont dessinés sur un damier de 10x12 dont les cases sont amovibles ; à vous de positionner rapidement la case adéquate pour que le chemin se prolonge le plus longtemps possible sans interruption.
Le jeu propose 2 options :
-soit une série de parcours déterminés que l'on retrouve à chaque nouvelle partie. A force d'habitude vous les négocierez de mieux en mieux.
-soit des parcours aléatoires.
Diablo requiert beaucoup de sens tactique et une grande vivacité d'esprit ; ça passionne ou ça énerve, mais ça ne laisse pas indifférent.

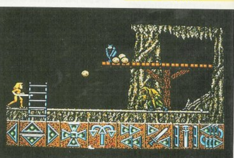
60am 60st:GRAPHISME
78am 78st :SONORITE
80am 80st :INTERET

WERNER GAMES

Aidez Werner, héros d'une bande dessinée allemande, et grand amateur de bière (comme il ze doit, bien zur !), à résoudre les problèmes auxquels il est confronté :
-construire une moto en choisissant les pièces adéquates (cadre, roues, selle...). S'il se trompe d'objet, une des douze canettes de bière qu'il rêvait d'engloutir, disparaîtra.
-éviter en auto les obstacles d'une route pleine d'imprévus.
Là aussi, pour chaque contact malheureux, Werner sera délesté de sa chère Bibine.
-affronter aux dés d'autres joueurs, aussi tricheurs que lui, avec comme enjeu... des packs de bière, Naturlich !
Le graphisme des pages de présentation est assez sympa, mais à part ça, le jeu ne vole vraiment pas haut...

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 20st
INTERET: 30st





BOB WINNER

Bob Winner		Barbarian
ST	SYSTEME	Amiga / ST
Loriciels	EDITEUR	Psygnosis
1	JOUEURS	1

Vous dirigez votre héros voyageur, BOB WINNER, à la recherche d'une civilisation perdue. C'est un jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Le scénario est tout à fait banal, ce qui n'est pas le cas des différents mouvements et coups que vous pouvez effectuer. Ce logiciel propose un nombre incroyable de coups possibles au joystick, et il vous faudra un temps d'adaptation afin de mieux maitriser toutes ces possibilités. Suivant l'objet que vous trouverez, il vous sera possible de faire de la savate, de la boxe ou bien de tirer sur vos ennemis. D'où la grande complication des commandes. L'animation des combattants manque de finesseLes couleurs sont austères et les sons répétitifs. Seuls l'originalité et la multiplicité des mouvements sauvent le jeu de la banalité.

65st :GRAPHISME
63st :SONORITE
63st :INTERET

BARBARIAN

Vous êtes HEGOR le Barbare. Vous devez détruire le Monde souterrain de DURGAN, dirigé par le sorcier NECRON. La source de ses pouvoirs se cache dans une pierre « le CRISTAL ». Il vous faudra letrouveret le jeter au cœur d'un volcan. Malheureusement, vous déclencherez ainsi le compte à rebours de son éruption. Votre temps est compté, il faut au plus vite retourner à la surface. PSYGNOSIS, c'est tout simplement la ROLLS du jeu ST, AMIGA. Une fois de plus, ils ne nous ont pas déçus. Ce logiciel est un des meilleurs jamais réalisés. Encore une superbe performance du programmeur David Lawson (auteur de tous les titres Psygnosys 16/32 bits). Les graphimes sont superbes et rendent très bien l'atmosphère de l'histoire. L'animation des personnages est très bien réalisée si ce n'est celle d'Hegor qui pèche par certaines erreurs de programmation, qui ne nuisent heureusement pas à l'intérêt du jeu. La musique est absente mais les sons approchent de la perfection. Ce jeu dégage un magnétisme qui peut faire passer de longues nuits blanches. La version Amiga bénéficie d'une superbe présentation et de couleurs plus harmonieuses.
CE JEU DOIT A TOUT PRIX FAIRE PARTIE DE VOTRE LOGITHEQUE !

GRAPHISME: 95am 88
SONORITE: 85am 85st
INTERET: 95am 95st





SUPER MARIO BROS

Nintendo	SYSTEME	Sega
Nintendo	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

Un jour, le paisible royaume du peuple Champignon fut envahi par les Koopa, une tribu de tortues célèbres pour leur magie noire. Les tranquilles Champignons furent changés en pierres et leur royaume tomba en ruine. Seule la princesse Toadstool, fille du roi Champignon, aurait pu lever l'enchantement ; malheureusement, elle était prisonnière du roi Koopa. Vous êtes Mario, le héros bien connu et vous ne restez pas insensible au sort de ces malheureux.

Pour arriver à temps et sauver la princesse, il faudra faire preuve de beaucoup de rapidité et d'agilité ; vous profiterez de l'aide des champignons, fleurs et étoiles magiques qui vous transformeront en SUPER MARIO, ou même en invincible Mario.

Vous en aurez bien besoin pour affronter les terribles créatures envoyées par le méchant roi Koopa.

Vous devrez franchir des montagnes, traverser les mers, éviter les précipices, déjouer les pièges machiavéliques, combattre les tortues et autres dragons...

Ce jeu alerte et plein de finesse m'a réellement enthousiasmé ! Les tableaux sont variés, les graphismes et l'animation sont bons, et le joystick répond à merveille aux moindres sollicitations. Un MUST.

82ni :GRAPHISME
72ni :SONORITE
98ni :INTERET

WONDER BOY

Vous êtes TOM TOM. Votre petite fiancée TANYA a été enlevée par un méchant roi. Vous devez la retrouver et la libérer.

Ce jeu est la meilleur adaptation du jeu d'arcade bien connu. L'action se passe, à travers quatorze lieux différents qui défilent horizontalement sur l'écran. Vous pouvez choisir votre zone de départ mais pour libérer TANYA, il faut absolument récupérer 36 poupées dispersées dans les tableaux. Votre route est pleine d'obstacles et le danger peut survenir à tout instant. Il vous faudra beaucoup de vigilance, d'intelligence, de dextérité et même de chance pour arriver à vos fins. Mais que ne ferait on pas pour l'amour. Il est impossible de ne pas succomber au charme de TOM TOM, ce petit blondinet aux grands yeux. Inutile de vous préciser que j'ai été conquis par ce jeu merveilleux. Tout y est : les bons et les méchants, les beaux et les vilains, les bonus et les pièges. Les graphismes sont hors du commun et l'on aimerait voir beaucoup d'autres logiciels comme celui-ci. A NE PAS MANQUER.

GRAPHISME: 95se
SONORITE: 90se
INTERET: 95se







GHOSTS 'N GOBLINS

Nintendo	SYSTEME	ST
Capcom	EDITEUR	US Gold
1/2	JOUEURS	1/2

La belle princesse a été kidnappée, et le valeureux chevalier que vous êtes vole à son secours. Protégé par une armure étincelante, il trouvera cinq armes différentes pour venir à bout de l'ennemi.

Il devra parcourir huit niveaux de difficulté, où il affrontera démons, dragons, géants et autres zombies. Il rencontrera également des personnages cachés, tantôt amis, tantôt ennemis. Tout cela dans une ambiance moyennageuse des plus sinistres.

Un jeu assez difficile où persévérance et agileté seront récompensées par les superbes graphismes, les décors originaux, une musique et des bruitages parfaitement adaptés.

Une option permet de reprendre le jeu là où l'on s'était fait tuer. Adaptation fidèle et particulièrement réussie du jeu d'arcade. Accrochez-vous !

92ni :GRAPHISME
92ni :SONORITE
83ni :INTERET

METROCROSS

Métro cross est un jeu d'arcade qui a été adapté sur ST. Son scénario est simple : il vous faut parcourir une station de métro en un temps record tout en évitant les multiples pièges qui vous retardent. Le jeu se passe selon un scrolling horizontal de très bonne qualité et finement réalisé. Vous dirigez un petit bonhomme ultra pressé qui court comme un fou sur un damier pour rejoindre l'arrivée. Gare aux carrés verts qui vous font perdre un temps précieux. Vous trouverez aussi sur votre chemin des tremplins, et des skateboards qui vous seront bien utiles si vous êtes en retard. N'oubliez pas d'écraser les cannettes de coca cela arrête le chrono. Ce jeu est amusant et propose des obstacles très variés : CUBES, BARRIERES, ROUES.... Les graphismes sont moyens et bien loin du niveau actuel sur ST mais cela passe au second plan tellement l'action est rapide et passionante. La musique d'accompagnement est bien rythmée et entrainante.

GRAPHISME: 64st
SONORITE: 70st
INTERET: 69st





ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1/2

ROAD RUNNER

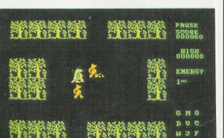
Après le fabuleux GAUNTLET, U. S. GOLD continue à fond dans la voie ST.
ROAD RUNNER est un jeu d'arcade inspiré du très populaire dessin animé : BEEP BEEP ET WILE LE COYOTE. Voici l'adaptation du jeu d'arcade pour ST. On retrouve les célèbres protagonistes BEEP BEEP et le coyote. Vous dirigez beep beep et l'ordinateur gère les déplacements du coyote qui est à votre poursuite. C'est un jeu à scrolling horizontal qui reproduit bien l'atmosphère hilarante du dessin animé. On remarque une grande nouveauté technique sur le ST : c'est le scrolling horizontal différentiel entre le premier plan et l'horizon. Bravo messieurs les programmeurs. Les graphismes sont de type B. D. Ils sont identiques à ceux de la version arcade. La musique est marrante. Le but est de ramasser des petits tas de graines éparpillés sur votre chemin. Mais WILE le coyote vous harcèle, il est en permanence à vos trousses. Il utilise des pièges très sournois. WILE monte sur une fusée au premier tableau et tente de vous carboniser. Dans les derniers tableaux il est suspendu dans les airs à l'aide d'une hélice en vous jetant de la dynamite. Vous pouvez heureusement emprunter le passage secret pour avancer dans les tableaux.
Je ne ferai qu'un seul petit reproche à cet excellent jeu : l'écran de jeu trop petit. A part cela ROAD RUNNER possède tous les éléments pour faire un tabac sur ST

85st :GRAPHISME
67st :SONORITE
85st :INTERET

TIME BANDIT

Vous menez un combat à travers le Temps contre le Gardien du Mal afin de retrouver le « Grand Artifact ». Cette quête vous conduira à travers seize différentes époques entre l'Ancienne Egypte et l'Ere de l'espace. Ce jeu date de 1986, et il n'a pas pris une ride. Dans un décor représentant le temps vous déplacez le héros d'époque en époque. Il en existe vingt, chacune d'entre elle a quinze niveaux. Ce qui est extraordinaire dans ce logiciel, c'est la variété incroyable de jeux que l'on y découvre. Chaque époque est unique et requiert une stratégie différente. Dans la « Ville des fantomes », il faut trouver des combinaisons afin d'ouvrir les portes, on peut aussi y discuter avec des personnes. La « Citée des Ombres » renferme un superbe PacMan. Certain lieux sont en fait de terribles labyrinthes dont on ne peut sortir qu'avec beaucoup d'expérience. L'Ere Spatiale renferme, en fait, un jeu d'aventure plein d'humour, dans une navette interstellaire occupée par des robots. Ceci n'est qu'un léger aperçu de ce jeu merveilleux aux graphismes splendides, à l'animation parfaite et duquel j'ai eu beaucoup de mal à m'arracher pour écrire cet article. A acheter sans délai quelques soient vos goûts ludiques. N'hésitez pas.

GRAPHISME: 95st
SONORITE: 80st
INTERET: 97st



ST	SYSTEME	Sega
Microdeal	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

LANDS OF HAVOC

L'étrange créature que vous êtes, mi-homme, mi-reptile, doit sauver le pays des mains du Seigneur Ténébreux. Vous démarrez dans la forêt, aidé dans votre aventure de 9 cartes fournies avec le jeu, et que vous devez disposer dans un ordre donné. Vous allez battre la campagne à la recherche de différents objets : livre, coffre, clés, etc., tout en gardant un doigt sur la gachette de votre pistolet-laser, car la lande grouille d'ennemis-pompeurs-d'énergie.
Ce jeu, d'un graphisme très pauvre (les labyrinthes monochromes se ressemblent tous), a pour seul mérite d'être le premier sur ST (pas dans l'intérêt, mais dans la chronologie).

07st GRAPHISME
38st :SONORITE
28st :INTERET



La colonie de l'espace numéro 9 a été envahie par des Aliens féroces qui se sont emparés du cercueil de la défunte reine Cynthia. Seuls la célèbre Mary et son compagnon Edgar ont assez de pouvoirs pour chasser les intrus et récupérer le cercueil.
Nos deux personnages sautent de plate-forme en plate-forme et détruisent le maximum d'ennemis jusqu'au chef Alien qui détient la clé conduisant au tableau suivant.
Le score progresse de façon originale : vous commencez avec 10. 000 points et ceux-ci augmentent quand vous récupérez des balles-points, ou diminuent quand l'ennemi vous touche. Si la marque descend à zéro, vous perdez une de vos trois vies.
Quartet est une bonne adaptation du jeu d'arcade, et le fait de pouvoir jouer à deux simultanément en relève encore l'intérêt. Une « astuce », donnée dans le mode d'emploi, permet de choisir le tableau de départ.

GRAPHISME: 93se
SONORITE: 80se
INTERET:90se



GHOST HOUSE

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
Sega	Sega	1/2

Bonne nouvelle pour Mick ! Son grand-père vient de lui léguer une collection de pierres précieuses. Hélas, ces joyaux sont cachés depuis des années dans les cinq cercueils du manoir de Dracula, et les retrouver n'est pas une mince affaire !

89se :GRAPHISME
77se :SONORITE
80se :INTERET

Le manoir est hanté par de redoutables monstres (momies, cracheurs de feu, chauves-souris, etc.), et Mick doit se frayer un chemin à coups de poings pour trouver la clé qui ouvrira les cercueils. Mais, dès que notre héros en soulève le couvercle, Dracula surgit et attaque. Si Mick est vainqueur il gagnera une pierre précieuse, sinon, à bout d'énergie, il perdra une de ses 3 vies.
N'ayez pas peur, il ne s'agit pas d'un film d'horreur, les personnages de Ghost House sont plus drôles que terrifiants.

GAUNTLET

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
ST	US Gold	1/2/3/4

Voici enfin l'adaptation sur ST du jeu d'arcade GAUNTLET. Le jeu consiste à explorer de nombreux donjons peuplés de mystérieuses créatures. Vous pouvez jouer à 2 simultanément à l'écran en choisissant vos personnages parmi 4 disponibles. Chaque personnage possède des qualités particulières. Par exemple, ELF est un fin archer, le magicien a des pouvoirs surnaturels. Chacun des joueurs possède au départ une certaine quantité d'énergie qu'il se devra de conserver. Le joueur rencontrera en chemin de nombreux objets (clefs, fioles, nourriture). Les monstres qui vous attaquent sont nombreux et de différentes difficultés. Les fantômes sont très vulnérables mais les mages en robe noire sont quasiment invincibles. Lorsque vous les rencontrez il est préférable de fuir plutôt que d'essayer de combattre. Le scrolling multidirectionnel est de qualité assez moyenne ; toutefois, il n' y a pas lieu de s'en plaindre. Le jeu est très captivant et procure les mêmes sensations que l'original d'arcade. Les graphismes sont d'enfer et d'une finesse rare. Les bruitages sont super. Que demander de plus. Gauntlet est le meilleur jeu d'arcade sur ST.

GRAPHISME :93st
SONORITE:85st
INTERET: 94st



AIRBALL

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
ST	Microdeal	1

Airball est un jeu qu'il faut complimenter car il montre très bien le fossé énorme existant entre les 8 bits et les 16 bits. En effet les jeux d'arcade-aventure en perspective sont monnaie courante sur les AMSTRAD et SPECTRUM mais leur qualité graphique et sonore n'est souvent pas à la hauteur de leur intérêt. Airball réunit lui tous les ingrédient du grand jeu. Il y a au début une superbe présentation accompagnée d'une non moins superbe musique. Vous dirigez une bulle d'air à la recherche d'un livre magique. Vous devrez en permanence surveiller une jauge en bas de l'écran. Elle vous renseigne sur l'état de gonflement de la bulle.

S'il est insuffisant, trouvez une pompe au plus vite. Dans le cas contraire, gare à l'éclatement. Vous guidez votre bulle à travers les superbes salles d'un château. Vous devrez ramasser des objets qui ont tous une utilisation propre. Evitez les pointes et autres obstacles. Surtout ne paniquez pas si l'écran devient tout noir.
Cela signifie que vous êtes dans une salle sans lumière. La torche est alors nécessaire. AIRBALL est jeu fabuleux qui allie d'excellents graphismes à un intérêt immense. Si vous ne possédez pas ce soft c'est une erreur grossière qu'il vous faut réparer au plus vite.

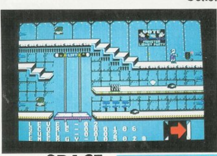
92st :GRAPHISME
87st :SONORITE
90st :INTERET

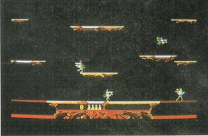
ALEX KID IN MIRACLE WORLD

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
Sega	Sega	1

Comment Alex Kidd, le briseur de rochers, peut-il sauver la planète Radactian avec pour seul point de départ un morceau de carte et un médaillon de pierre ?
Il va parcourir le pays à la recherche de 5 objets magiques pour chasser l'oppresseur : Janken Le Grand, en le battant, lui et ses courtisans, au jeu du Janken (la pierre, la feuille et le ciseau, ça vous rappelle quelque chose ?).
Le Monde du Miracle est vaste (monts, lacs, île, château, etc.), et, s'il est peuplé d'ennemis, Alex peut toutefois compter sur sa famille et sur les découvertes qu'il fera en chemin : or, boîtes, capsules et bracelets magiques, boule de télépathie, poudre téléporteuse, canne de vol...
L'or surtout est très important, car il permet d'acheter des objets magiques, une moto, un hélicoptère, un bateau, et même des vies supplémentaires !
Qui n'a pas vu Alex Kidd ne peut se targuer de connaître un VRAI jeu d'Arcade-Aventure ! Oserais-je dire qu'il est parfait ?

GRAPHISME: 96se
SONORITE: 85se
INTERET: 99se





SPACE STATION

ST	SYSTEME	ST
Paradox	EDITEUR	Atari
1	JOUEURS	1/2

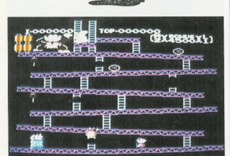
La base spatiale Alpha 3 a été envahie. Vous devez la débarrasser des intrus, récupérer une disquette contenant le programme d'anéantissement, et rechercher l'ordinateur central capable de la lire. En chemin, vous devez vous procurer des cristaux de lithium qui serviront de carburant à votre vaisseau, pour vous échapper avant le feu d'artifice final. Space Station est un des rares jeux de plateaux sur ST. Le graphisme est assez bon et coloré. Il y a de très nombreux tableaux, malheureusement tous sont faits dans le même 'moule'. La musique ressemble beaucoup à celle des autres jeux de Paradox, et on aimerait bien entendre autre chose... Un jeu moyen, assez lassant.

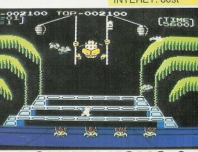
70st :GRAPHISME
45st :SONORITE
48st :INTERET

JOUST

JOUST est un classique du jeu vidéo, que les anciens possesseurs de la console VCS connaissent surement. Comme pour CRYSTAL CASTLES édité lui aussi par ATARI, JOUST est la réplique exacte de l'original d'arcade.
Vous dirigez un chevalier armé d'une lance qui est assis sur une autruche. D'autres chevaliers qui luttent pour leur honneur vont tenter de se mesurer à vous. Soyez rapides et vigilant car ici tous les coups sont permis. Esquivez les attaques de vos adversaires et écrasez les. Si vous y parvenez ils se transformeront en un œuf que vous devrez récolter. JOUST est un jeu d'action où la stratégie joue un role non négligeable. Il vous est possible d'attendre sur les plate-formes lorsque vous êtes attaqués de toutes parts. A vous d'établir le schéma à adopter pour gagner la lutte. Dans les niveaux plus élevées il faudra que votre attention redouble car des dragons apparaissent et se précipitent pour vous dévorer. JOUST est un jeu détonnant aux graphismes fins et d'une grande maniabilité. Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. JOUST est aussi un jeu fantastique lorsqu'il est joué à deux joueurs.

GRAPHISME: 79st
SONORITE: 30st
INTERET: 80st





DONKEY KONG

Nintendo	SYSTEME	Nintendo
Nintendo	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

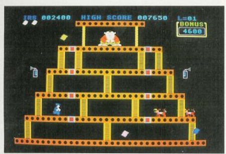
DONKEY KONG est un grand classique du jeu informatique. Il a engendré des suites, et un véritable vent de folie. La version Nintendo est la réplique exacte de l'original d'arcade. Mais avec les ans ce jeu a beaucoup vieilli. Vous contrôlez le courageux MARIO qui doit délivrer sa fiancée, retenue prisonnière par un gorille. Ce dernier use de tous les artifices pour vous éloigner de votre bien aimée. Vous devez éviter des gateaux, des tonneaux, des flammes.. Les graphismes sont similaires à l'arcade, qui date tout de même de 1982. Ce n'est donc pas vraiment une référence. DONKEY KONG se révèle assez répétitif mais il est distrayant. Il représente une véritable pièce de musée. Je le conseille plus particulièrement aux jeunes enfants, ou aux inconditionnels de la série.

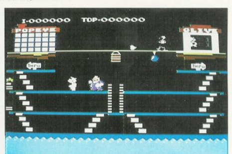
55ni :GRAPHISME
55ni :SONORITE
58ni :INTERET

DONKEY KONG 3

Donkey Kong est de retour ! Cette fois-ci, il menace votre jardin accompagné d'une tribu d'abeilles dévastatrices et autres animaux rampants. Armé de votre pulvérisateur, vous devez anéantir ces bestioles et faire fuir l'affreux plantigrade. La tâche n'est pas facile, d'autant qu'il ne faudra pas écraser les superbes fleurs qui font l'admiration du voisinage. Vos ennemis, quant à eux, ne sont pas désarmés ; ils vous balanceront noix de coco et dards empoisonnés, et Creepy le serpent, dont le venin est mortel, vous barrera le passage à la première occasion pour défendre ses accolytes. Si vous arrivez à récupérer le Super Insecticide gardé par Donkey Kong, les coups portés à l'adversaire seront d'autant plus violents. Jeu simple et gai, qui devrait convenir aux plus jeunes. Il vous faudra pulvériser à outrance. Pour réaliser de bons scores, nous ne saurions trop vous recommander un joystick à tir automatique.

GRAPHISME: 65ni
SONORITE: 80ni
INTERET: 60ni





MONKEY BUSINESS

ST	SYSTEME	Nintendo
The Other Valley	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1/2

15st :GRAPHISME
08st :SONORITE
38st :INTERET

Cette pâle réplique du célèbre Donkey Kong, où vous devez délivrer la malheureuse prisonnière du grand singe, est très loin des possibilités du ST. A ne prendre que si on vous l'offre !

POPEYE

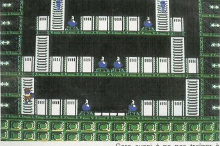
Popeye et Brutus, comme toujours, se disputent les faveurs de Olive Oyl. Au premier tableau Popeye essaie d'attraper les cœurs que lui lance Olive pour en tapisser sa maison. Puis il doit remplir une portée de notes de musique et enfin, il devra collecter les lettres du mot HELP que lui envoie une Olive désespérée, perchée en haut d'un bateau.

Pendant ce temps, Brutus, Bernard le vautour et Seahag la sorcière font tout pour le faire échouer, en lui balançant des claques, des bouteilles et des crânes. Heureusement, les boîtes d'épinards qui apparaissent par moment permettent à notre héros de reprendre le dessus.

Le graphisme et l'animation sont bons et le rendu des personnages est fidèle au dessin animé. On regrettera seulement qu'il n'y ait que trois tableaux.

Jeu simple et distrayant qui ne manque pas d'humour.

GRAPHISME: 73ni
SONORITE: 83ni
INTERET: 67ni



WRECKING CREW

Mario, c'est vous, le super démolisseur embauché pour abattre des immeubles. On vous en propose une centaine et vous commencez par celui qui vous plaira, les derniers étant, bien sûr, les plus coriaces.

Votre travail consiste à démolir les murs et les escaliers ; vous frappez comme une bête, et rien ne résiste à votre masse ! Ca pourrait aller très vite... s'il n'y avait pas quelques importuns : les monstres de l'immeuble qui tentent de vous attraper (méfiez-vous des couloirs sans issue), et le contremaître qui est toujours dans vos pattes, vous bouscule et vous fait tomber.

Gare aussi à ne pas traîner à l'étage que la boule de feu traverse à toute vitesse. Fuyez ! Heureusement, pour échapper à vos ennemis, vous avez plus d'un tour dans votre sac : vous sautez d'un tonneau à l'autre, et vous grimpez aux échelles comme personne. On vous a aussi laissé quelques charges de dynamite qui vous permettent, tout en augmentant votre cadence, de vous débarrasser momentanément de vos adversaires. Vous pouvez également, en ouvrant certaines portes, entraîner vos poursuivants vers l'autre bout du bâtiment, ou les immobiliser en les coiffant d'un tonneau, ou encore les coincer entre deux murs.

Ce jeu est un mélange très réussi de rapidité et de stratégie, qui n'est pas sans rappeler le célèbre Loderunner. Les nombreux tableaux vous permettront de passer d'agréables moments.

74ni :GRAPHISME
70ni :SONORITE
85ni :INTERET

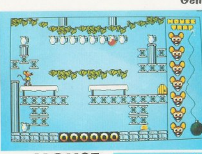
Nintendo	SYSTEME	Amiga / ST
Nintendo	EDITEUR	
1	JOUEURS	1/2

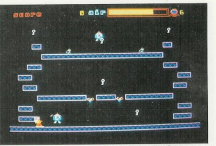
MISSION ELEVATOR

Ce jeu est un logiciel allemand s'inspirant du jeu d'arcade ELEVATOR ACTION. Pour ceux qui connaissent bien ce jeu de café, on y retrouve le même comique dans la version ST. Les services secrets de votre pays ont besoin d'un homme fort et font appel à vous. Votre mission : retrouver des documents secrets. Tout est bien beau me direz vous, mais la tâche est difficile. Le jeu débute dans un hôtel truffé d'agents du contre-espionnage en gabardine. Ces messieurs sont évidemment armés jusqu'aux dents et veulent votre peau. Il faut dans ce jeu avoir l'œil partout et le bon. Ca part de tous les cotés. Sachez utiliser les ascenseurs à bon escient. Vous pouvez examiner tous les objets que vous observez à l'écran. Ce jeu est un savant mélange d'arcade et de recherche. Vous devrez tout d'abord ramasser les clés partout où vous en trouverez. Evitez de mettre vos doigts dans les prises de courant, ou de tirer sur les lustres. La durée de vie est grande, celà grâce à la variété des actions. De plus les graphismes sont très jolis. Les bruitages sont moyens mais pas désagréables.

C'est un super jeu d'arcade avec une petite pointe de recherche.

GRAPHISME: 91am 87st
SONORITE: 60am 60st
INTERET: 85am 85st





MOUSE TRAP

ST	SYSTEME	ST
Micro Value	EDITEUR	Solar Software
1	JOUEURS	1

Il s'agit d'un des premiers jeux de plates-formes sur ST. Le scénario tout d'abord, puisqu'il en faut un : Marvin le rat a été délaissé par sa compagne Meryl. Pour regagner ses faveurs, il a décidé de faire fortune en amassant les nombreuses richesses (fromages, fruits et objets divers) disséminés dans une quarantaine de caves. Les pièges sont variés et les ennemis nombreux, mais notre valeureux rongeur ne doit pas s'arrêter en chemin car le temps lui est compté.

Les graphismes sont gais, colorés, rappelant les dessins animés. La musique, entraînante, ressemble à celle d' « Histoires sans Paroles » à la télé, et s'adapte bien au style du jeu. Les tableaux du début sont assez simples et permettent de se faire la main. Après, il faudra un peu d'astuce pour se frayer un chemin entre les obstacles.

78am 78st :GRAPHISME
65am 65st :SONORITE
74am 74st :INTERET

TERRESTRIAL ENCOUNTER

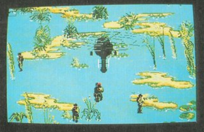
Déjà l'écran de présentation ne présage rien de bon... Je laisse faire la démo. Premier tableau, AIE ! ! ! Je crains le pire !

Dix tableaux défilent : ce jeu de plates-formes est lamentable et tout à fait indigne du ST ! Heureusement, le programmeur a eu la généreuse idée de nous donner un aperçu de son talent avec la démo.

Le personnage que je guide doit ramasser quelques clés, çà et là, en évitant quelques sprites qui se déplacent horizontalement ou verticalement. Le décor, le plus souvent bicolore, est d'une pauvreté sans nom. Les bruitages se limitent aux déplacements de notre bonhomme, les collisions sont muettes, aucune musique. L'intérêt, évidemment s'en ressent !

Pour tout vous dire, le jeu est rangé définitivement au fonds d'un tiroir ; à moins que je ne l'offre un jour... à ma belle-mère.

GRAPHISME: 18st
SONORITE: 08st
INTERET: 15st





T. N. T

ST	SYSTEME	Sega
Infogrames	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

Vous êtes un soldat, seul au cœur des lignes ennemies. Vous devez combattre et libérer la base de KHE SANH.

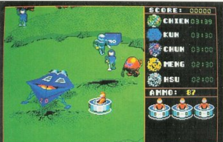
Les commandos de programmeurs français passent à l'attaque. Et PAN pour L'Angleterre... Voila une bien jolie réalisation française. Des défauts, certes, mais un bon jeu tout de même. Un hélicoptère vous dépose au cœur des lignes ennemies (Tiens on a déjà vu ca quelque part, dans Commando). Ca ne fait rien, nous au moins, on est armés jusqu'aux dents : fusil, mitrailleuse, grenades, couteau, lance flamme, tout y est (je me sens fatigué avec tout ca sur le dos). Mais seul dans ces beaux marécages les forces ennemies agissent vite, trop vite, souvent à peine arrivé, je suis déjà mort. Par bonheur, je ressuscite neuf fois par niveau... J'aurais quand même dû écouter les programmeurs et ne pas partir seul. (Sylvester aurait été si content de m'accompagner). Passons aux décors, ils sont superbes même si dans « la forêt tropicale de nuit » (le deuxième tableau), les lunettes infrarouges me manquent cruellement. Cette guerre, aux rythmes d'une musique très cadencée, est en fait bien sympa. Mais mon cœur de voyageur aurait aimé rencontrer autre chose que des colonnes de fantassins et quelques tentes.

85st :GRAPHISME
85st :SONORITE
70st :INTERET

SECRET COMMAND

Vous êtes ASHURA (le frère jumeau de RAMBO). Seul ou accompagné de BISHAMON, un vieil ami, vous partez libérer vos frères de combat, prisonniers des forces ennemies. Dans cette mission, vous n'avez que deux armes : un fusil mitrailleur M-60 et des flèches lance-grenades. Ce jeu est la version SEGA des célèbres COMMANDO et autre IKARI WARRIORS. Sur votre écran le clairon sonne « la charge ». Vous avancez toujours plus loin dans les lignes ennemies laissant des monceaux de cadavres derrière vous. Le scénario est connu, mais une fois de plus l'adaptation SEGA approche la perfection. Les graphismes sont superbes et variés. On ne compte pas moins de onze ennemis différents comme les tireurs de bazooka ou les artilleurs. Le paysage n'est pas en reste : la jungle, la forêt, les marais où l'on s'enfonce jusqu'à la taille, et encore le desert, la ville etc. Tout ceci fait de ce jeu la meilleure réalisation du genre sur micro ordinateur et croyez moi on n'est vraiment pas loin de l'arcade. La musique est un peu décevante pour un jeu Sega.

GRAPHISME: 90se
SONORITE: 70se
INTERET: 80se



LIBERATOR

ST	**SYSTEME**	Sega
Micro Value	**EDITEUR**	Sega
1	**JOUEURS**	1

MICRO VALUE le spécialiste des jeux à bas prix nous propose cette fois ci une sorte de réplique de COMMANDO. Du point de vue du principe de jeu uniquement car la réalisation est elle largement inférieure à ce célèbre jeu d'arcade. Vous dirigez un bonhomme entouré d'une courroie métallique très large. Vous devez libérer des prisonniers cachés dans une forteresse.

Pour mener à bien votre mission il vous faudra tuer tous les objets et les ennemis sur votre passage. Que de violence inutile pour un jeu aux graphismes pauvres, aux couleurs criardes, qui manque par dessus tout d'originalité. Le scrolling vertical est très lent. La sonorisation est désagréable. Je dirais pour conclure que les programmeurs semblent ne pas maîtriser les immenses capacités du ST. C'est dommage. Liberator est un petit jeu. Fort heureusement pour lui son prix est à la hauteur de sa qualité.

57st :GRAPHISME
45st :SONORITE
56st :INTERET

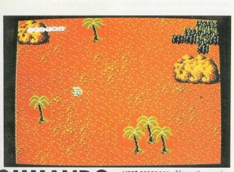


THE NINJA

Le jeu se déroule en 1630 au JAPON. Le pays régnait dans votre province lorsque GYOKU, un chef ninja, a capturé votre princesse bien aimée. Il n'existe qu'une seule solution à cet affront : délivrer la princesse retenue prisonnière dans un chateau. Malheureusement pour vous, le chateau se trouve très loin de votre province. Il vous faudra traverser 13 tableaux différents. Ces derniers étant infestés de guerriers à la solde de Gyoku . Vous devrez lutter dans la plaine, la rivière, la ville... Ce jeu rapellera à certains COMMANDO. Vous tirez avec des chourricaines sur les ninjas et les samourais ainsi que des animaux...

Un grand nombre de décors différents et jolis est proposé. La musique est bien rythmée et convient bien à ce type de jeu. The Ninja est un d'action intéressant qui permet au combattant de lutter à travers bon nombre de beaux paysages. La durée de vie n'en est que plus grande. A vos sabres, et bonne chance ! ! ! !

GRAPHISME: 77se
SONORITE: 78se
INTERET: 79se



COMMANDO

Vous êtes Super Joe, l'agent special commando chargé de délivrer les otages et de percer les défenses ennemies jusqu'à la forteresse où se situe leur quartier général.

Un hélicoptère vous dépose aux avant-postes et vous laisse seul contre tous. Ça ne va pas être une partie de plaisir !

Pour mener à bien votre tâche, vos seules armes sont un pistolet mitrailleur (avec munitions illimitées) et quelques grenades. Les soldats ennemis vous ont repéré et se précipitent sur vous. Il vous faut tirer vite, éviter leurs balles, éviter leurs pièges, ramasser gilets pare-balles, radios, or, médailles, grenades, découvrir les échelles cachées qui mènent aux souterrains secrets dans lesquels se trouvent essences, décorations, otages... Ouf !

Recueillez le maximum d'objets pour un score d'enfer.

Ne vous laissez pas griser par l'action et ne foncez pas tête baissée. Zigzaguez pour ne pas être touché, contournez les postes renforcés et attaquez-les par derrière. Utilisez vos grenades parcimonnieusement, elles vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

Un jeu d'action époustouflant qui ne vous laissera aucun répit. Une option intéressante permet de reprendre une partie au niveau où vous aviez été tué précédemment.

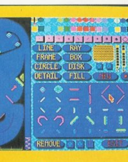
Un bon joystick sera nécessaire, si possible avec tir automatique, pour espérer arriver au bout de votre mission.

Une superbe adaptation du jeu d'arcade

Nintendo	**SYSTEME**
Capcom	**EDITEUR**
1/2	**JOUEURS**

84ni :GRAPHISME
75ni :SONORITE
86ni :INTERET







MACADAM BUMPER

PINBALL FACTORY

ST	SYSTEME	ST
Microdeal	EDITEUR	Ere Informatique
1/2/3/4	JOUEURS	1/2/3/4

Flipper redéfinissable. Vous créez et jouez à votre propre flipper. Un des descendants du fameux PINBALL CONSTRUCTION SET(Electronic Arts). Le spécialiste des logiciels ST, MICRODEAL, nous propose ici une réalisation décevante. Mais, en 1986, lorsque le jeu est sorti, cette firme avait le mérite d'être pratiquement la seule à éditer autant de logiciels ST. Le programme est lent. Les graphismes sont pauvres, comparativement aux possibilées du ST, mais d'une qualité nettement supérieure aux logiciels semblables sur 8 bits. Il est possible de redessiner le tableau de marque du flipper ainsi que la zone de jeu. On joue avec la souris, et la boule est lancée à partir du clavier.

On peut remuer le flipper ; tous les joueurs de « Flip » vous confirmeront que cela est indispensable, et même « tilter ». Si vous êtes un fan de billard Electronique vous devrez acheter les deux existant sur ST, et celui là en fait partie.

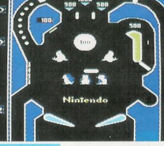
50st :GRAPHISME
20st :SONORITE
50st :INTERET

Flipper redéfinissable et paramètrable.
Pour un premier jeu ST, la société Francaise ERE Informatique réussit un coup de maitre. Cette réalisation est proche de la perfection. Elle a fait pâlir les américains et a certainement permis de redonner confiance à la Programmation Francaise, bien mal jugée à l'étranger. L'utilisation de la souris est optimale. Tous les paramètrages ainsi que les transformations graphiques sont réalisées avec ce petit rongeur si pratique. Il est possible de redéfinir plus de dix paramètres techniques, comme la vitesse de la boule, l'inclinaison du flipper, les combinaisons du « spécial » ou de l'extra-ball. La partie « logiciel de dessin » est aussi de bonne qualité. Sa présentation le rend extrêmement convivial. Le flipper créé, on peut maintenant jouer, deux choix sont possibles : le clavier ou la souris. Ma préférence va au clavier, car la position de jeu est très proche de la réalité. Vous aimez le « Flip » vous avez ici ce que l'on fait de mieux dans le genre. Alors... Alors.... félicitation au programmeur Remy Herbulot.

GRAPHISME: 85st
SONORITE: 70st
INTERET: 85st







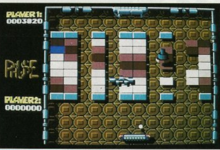
PINBALL

SYSTEME	Nintendo	
EDITEUR	Nintendo	
JOUEURS	1/2	

Il s'agit d'un Flipper, et comme pour tout flipper, il faut accumuler un maximum de points pour battre votre adversaire ou votre record personnel.
Contrairement à ce qui se fait déjà sur d'autres appareils, Nintendo ne vous permet pas de modifier les paramètres de la machine (élasticité, rapidité, pente...), ni de la secouer et de faire TILT. La richesse du jeu est due en fait aux nombreuses combinaisons et bonus possibles : cibles tournantes où il faut aligner trois dessins semblables, cartes à découvrir, œufs à faire éclore, etc.
La balle voyage sur deux écrans, et l'on peut même, en visant bien, accéder à un troisième tableau où l'on retrouvera le célèbre Mario qui devra, une fois encore, délivrer sa bien-aimée.
Les flippers répondent au quart de tour, les rebonds et la vitesse de balle sont bien dosés, et rendent ce jeu attrayant et accessible même aux plus jeunes.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 77ni
INTERET: 85ni





ARKANOID

ST	SYSTEME	ST
Imagine	EDITEUR	D3m
1/2	JOUEURS	1/2

Quelque part dans l'inconnu votre vaisseau mère ARKANOID est détruit. Votre navette de combat VAUS s'éjecte. Vous êtes prisonnier d'une force inconnue. Votre mission : détruire les 33 murs de briques spatiales qui vous séparent de la liberté. Sous un sujet pompeux, cette excellente adaptation du succès d'arcade créé par TAITO cache en fait un casse-briques remodelé au goût du jour. C'est TAITO le responsable. C'est lui l'éditeur génial qui a eu l'idée de jouer avec notre Nostalgie en créant ce super casse-briques.

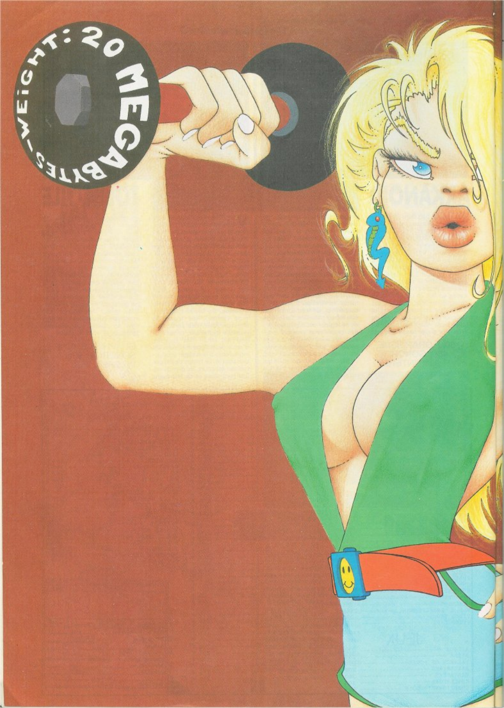
60st :GRAPHISME
45st :SONORITE
90st :INTERET

Il tente d'ailleurs la passe de deux avec « SUPER QIX », seul l'avenir nous dira si le pari est réussi... Arcanoid ST garde les mêmes proportions que la version arcade. Sur nos moniteurs, le tout paraît un peu mesquin mais avec un écran de 51 cm vous aurez presque envie de sortir 10F de votre poche. Les graphismes sont de qualité moyenne, mais ils ne sont pas mieux en Arcade. L'animation est parfaite, les sons auraient pu être mieux travaillés. Le miracle de ce logiciel est justement là : des graphismes presque pauvres, un sujet vieux de dix ans auquel on ajoute quelques pilules, quelques monstres et voilà un jeu calme, reposant mais qui dégage un magnétisme à la fois magique et diabolique.

TONIC TILE

Vous êtes face à un mur de briques, armé d'une raquette inter-galactique et d'une balle cynétique, votre mission est de détruire un maximum de murs ainsi que votre abominable geolier le « DRAGON ». D3m présente ici certainement la plus belle réalisation francaise en matière de jeu. TONIC TILE est le seul qui pourrait, sans retouche graphique et sonore être transféré sur une machine d'arcade. De beaux fonds, de gros sprites, des monstres incomparables, des sons, une musique digitalisée, et un dragon qui lance des gouttes d'acide désintégrantes. Tous les ingrédients d'une super production sont là. Le temps de jeu par tableau est court, les grands rallies sont rares et se terminent généralement mal pour le joueur. Il est indispensable d'utiliser au mieux les pilules et la bielle. Il faut surtout être EXTREMEMENT concentré. La difficulté diabolique de TONIC vient de la trop courte distance séparant la raquette des briques et surtout d'un problème de gestion dans le déplacement de la raquette. Chaque tableau a son secret, il est nécessaire de le percer avant de lancer la balle, sans quoi... la sanction est immédiate. Un éditeur vous permet de créer vos propres tableaux. A vous de jouer.

GRAPHISME: 90st
SONORITE: 90st
INTERET: 75st


WEIGHT: 20 MEGABYTES

SPORT

Le sport inspire tant les créateurs de jeux qu'il mérite une place à part, bien que la plupart des jeux testés dans cette catégorie puissent être rangés soit dans les jeux d'action, soit dans les simulations. La richesse de cette famille, qui de plus, fournit la plupart des jeux en version "deux joueurs", ce qui permet affrontement et compétition, lui donne une place à part dans ce guide.
Des sports mécaniques aux sports de combat, en passant par l'athlétisme et tous les sports d'équipe, les micro-ordinateurs et les consoles ont toujours eu leur lot de jeux de sport. Mais ces jeux nécessitent plus que d'autres une technologie avancée et seules les nouvelles machines vont pouvoir nous apporter une réelle satisfaction dans ce domaine.



HANG ON

Vous chevauchez une moto de course à travers cinq circuits aux paysages différents. Votre engin fonce à près de 300 km/h. Vous bénéficiez de 3 vitesses. Vous pouvez aussi accélérer et freiner. Votre but est de terminer premier de la course, et ce, dans un temps minimum. Hang On est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Cet excellent logiciel n'est en fait qu'un « remake » de la célèbre course de voiture, POLE POSITION, version moto. L'effet de vitesse est bien rendu, les décors sont dépouillés, mais le graphisme est de très bonne qualité, il est même supérieur aux logiciels concurrents testés dans ce magazine. Le son, sans égaler celui de la plupart des jeux SEGA, reste très réaliste. HANG ON, comme SUPER CYCLE sur Atari, apparait plus comme un très bon jeu d'arcade plutôt qu'une stricte simulation sportive.

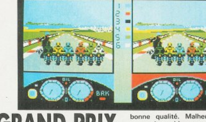
70se :GRAPHISME
50se :SONORITE
75se :INTERET

Sega	SYSTEME	ST
Sega	EDITEUR	Epyx
1	JOUEURS	1

SUPER CYCLE

Vous êtes en course sur une 750 cc. Votre but est d'arriver premier dans une course de 9 étapes, semées d'embuches. Vous courez jour et nuit parmi les flaques d'eau, d'huiles et de verglas sur des routes souvent encombrées par des travaux. Encore une adaptation baclée, décidément on n'a pas de chance avec les motos sur ST. Le graphisme même si il est nettement meilleur que 500cc, n'est pas encore à la hauteur des possibilités du ST. La musique et les sons sont du même niveau. Les animations manquent un peu de réalisme, on ne sent, par exemple, presque pas la force centrifuge dans les virages. En fait, on ressent une volonté nettement ludique dans ce logiciel. Tous les trois parcours, on a le droit à une course aux bonus. On doit, comme dans le jeu d'arcade BUGGY BOY attraper un maximum de drapeaux disposés sur la route. Au huitième parcours on a le droit à l'orage et aux flaques d'eau. En fait on s'amuse énormément dans ce jeu.

GRAPHISME: 50st
SONORITE: 40st
INTERET: 60st



GRAND PRIX 500 CC.

Simulation de championnat du monde de moto 500 centimètres/cube. Votre engin a quatre rapports, un accélérateur et un frein. Vous pouvez vous entrainer ou disputer la plupart des grands prix du monde. Les courses ont lieu sur neuf tours contre l'ordinateur ou entre amis.
GRAND PRIX 500 cc. est le logiciel le plus porté sur l'aspect simulation.
Les mouvements du deux roues et l'impression de vitesse sont très réalistes et demandent un bon entraînement. La présentation simultanée de deux écrans de jeu permet une visualisation très précise des situations de course, surtout en tête à tête. Les bruitages sont eux aussi, de bonne qualité. Malheureusement le tableau se gâte lorsqu'on se penche sur le graphisme. Outre les dessins indignes du ST, on se demande pourquoi il a été utilisé 8 couleurs au lieu de 16 possibles. Les conséquences ? Certaines parties de l'écran sont illisibles, par exemple le numéro du rapport, en bleu clair sur fond bleu très clair. La convivialité est un mot à la mode en informatique, mais il ne faut pas moins de quatre page de texte avant de commencer à jouer. le programmeur aurait-il oublié que l'Atari bénéficie d'un GEM et d'une souris ? Certainement pas... GRAND PRIX 500 ST est tout simplement une adaptation à moindres frais d'un programme prévu pour un autre ordinateur. Ceci prouve de la part de l'éditeur et du créateur un profond mépris du JOUEUR... DOMMAGE.

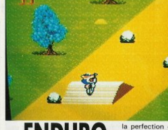
20st :GRAPHISME
50st :SONORITE
60st :INTERET

ST	SYSTEME	Nintendo
Microids	EDITEUR	Nintendo
1/1 contre 1	JOUEURS	1/2

MACH RIDER

Vous êtesaux commandes d'une moto du futur, munie de quatre vitesses, d'un rétroviseur et d'un laser. Vous foncez à plus de 500 km/h. Votre mission est de défendre la terre contre de démoniaques envahisseurs. Dans ce but, vous devez vous entrainer sur des routes dépourvues d'ennemis. Des cibles placées en bord de route permettent d'éprouver votre précision de tir.
Le téléphone sonne... « allo, tu as une course de moto à tester sur Nintendo » ; « encore un Hang-on ou un Enduro ? » répondis-je d'une voix blasée. « Mais non, tu verras, c'est autre chose ! » me dit-on au téléphone. En effet, je ne fus pas deçu... Au volant de ma moto de l'an 2000, je fonce, les yeux rivés sur la route truffée de pierres, de flaques d'huiles, de verglas, de clous et même de mines explosives. Un coup d'œil sur le rétroviseur, ATTENTION ! des ennemis ! je rétrograde 4, 3, 2, 1, je freine, ils me doublent, PAN PAN, je les désintègre de mon puissant laser. La simulation est rapide, vive, alerte, les animations sont très réalistes. On s'amuse énormément. Un seul regret, les graphismes sont assez décevants et les couleurs sont ternes ; Dommage.

GRAPHISME: 60ni
SONORITE: 55ni
INTERET: 80ni



EXCITE BIKE

ENDURO RACER

Nintendo	SYSTEME	Sega
Nintendo	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1

EXCITE BIKE est un jeu de motocross à scrolling latéral. Vous devez compléter différents parcours dans un temps minimum. Il propose 2 possibilités de jeu :

-GAME A : course d'entrainement où vous apprendrez à maitriser les diverses bosses et obstacles.

-GAME B : compétition contre les autres motocrossmen.

Ce jeu est rapide mais les graphismes sont d'une qualité très moyenne, tout comme les bruitages. On se passione néanmoins sans problèmes pour la course et la lutte contre les adversaires. Les sauts de bosses sont grisants. N'oubliez jamais de surveiller la température de vos pneus, sous peine d'éclatement. C'est un jeu rapide qui, comme beaucoup sur nintendo, nécéssite de bons réflexes. On peut aussi construire ses propres tableaux avec l'option DESIGN. En définitive, un jeu moyen qui procure quelques moments de plaisir.

56ni :GRAPHISME
55ni :SONORITE
58ni :INTERET

Ce jeu est censé être l'adaptation du jeu d'arcade ENDURO RACER. Oh surprise lorsque le jeu apparait à l'écran, la vue n'est pas en 3D comme en arcade. Votre moto roule selon un scrolling diagonal de type ZAXXON. C'est une énorme déception. Une fois remis de cette émotion à vous décrocher le cœur, le jeu est cependant correct. Les graphismes sont assez jolis, les animations convenables. Les paysages que vous traversez sont beaux mais loin , très loin , de la perfection de la version du café. La course a lieu dans plusieurs paysages tels que la forêt, le désert... Tout au long des parcours, vous serez confrontés à des bosses qui vous font prendre de l'altitude et perdre de la vitesse. Vos adversaires sont des motocrossmen, voitures de dragster, etc.

Evitez aussi la collision avec les obstacles naturels (rochers, cactus).

Ce jeu est décevant et répétitif malgré quelques moments agréables.

Un jeu que vous apprécierez peut-être si vous ne connaissez pas la version arcade, sinon passez-vous en.

GRAPHISME: 71se
SONORITE: 59se
INTERET: 59se





WORLD GRAND PRIX

TURBO GT

Sega	SYSTEME	ST
Sega	EDITEUR	Gazoline Soft
1	JOUEURS	1/2

Au volant d'une formule I, vous courez sur douze Grands Prix différents. Un jeu superbe qui rappelle le bon vieux temps de POLE POSITION.

Le challenge est simple : terminer dans les temps afin de se qualifier pour la course suivante, et croyez moi ce n'est pas facile. Même les 1. 22 à faire pour la premiere course sont difficiles à réaliser. Votre monoplace a deux vitesses et peut atteindre 300 km/h. Sur la partie supérieure de l'écran un compte-tour, un compteur de vitesse, un chronomètre et un plan du parcours vous donnent toutes les informations nécéssaires. Les graphismes sont très beaux, surtout les paysages et le choix des couleurs. A la fin de chaque course lorsque vous terminez dans les quatres premiers vous gagnez des points. Ceux-ci vous permettent d'optimiser le rendement de votre véhicule, avec un super accélérateur, des pneus anti-dérapants, ou un nouveau moteur. Les animations ne sont pas en reste. World Grand Prix est à mon avis la plus belle course de mono place sur console et micro. Son seul défaut provient d'un léger scintillement des sprites au moment des dépassements qui pourrait gêner les joueurs trop assidus devant leur écran. Les sons sont très réalistes, et la petite musique saluant vos victoires, adorable. A ne pas manquer.

89se :GRAPHISME
90se :SONORITE
85se :INTERET

Ce jeu s'inspire directement du jeu d'arcade SUPERSPRINT mais la comparaison s'arrête là. La version arcade est nettement supérieure graphiquement, musicalement et elle possède un volant. TURBO GT est une course automobile se déroulant sur un écran fixe vu de haut.

Ce n'est pas un jeu de conduite en 3D comme on a l'habitude de voir.

Il n'en est pas pour autant moins intéressant.

Les graphismes du circuit et de ses environs sont simples mais efficaces. On plonge immédiatement au cœur de la course. Il ne faut pas se laisser décourager par une impression de petit jeu moyen. TURBO GT est bien au contraire captivant et vous passerez de très bon moments entre amis si vous voulez jouer à plusieurs. Un conseil, restez sobre car les circuits des niveaux élevés ne pardonnent pas les erreurs. Il arrive parfois que votre véhicule reste bloqué dans les barrières de protection. Plus vous avancez dans le jeu plus l'état de la route se dégrade, se transformant à certains tableaux en véritable patinoire.

Malgré une grande simplicité graphique et musicale ce jeu est un très bon jeu de conduite, avec lequel vous prendrez un grand plaisir à jouer surtout si vous jouez à 2.

GRAPHISME:67st
SONORITE: 60st
INTERET: 81st





SUPER TENNIS

On attendait tous avec avec une grande impatience un tennis sur ST.
Il est arrivé, mais alors quelle déception. Graphiquement, on a la désagréable impression que le ST s'est transformé en un SPECTRUM tant les couleurs sont mal choisies. Les tennismen sont minuscules, mal animés et manquent complètement de réalisme. Tout celà est très génant pour un tennis, surtout lorsqu'on connait les possibilités du ST. On était en droit d'attendre beaucoup mieux. Heureusement, les coups du tennis sont assez bien respectés. Cela ne sauve pas pour autant le jeu d'une grande médiocrité. Si vous aimez vraiment le tennis, je vous conseille de comparer le tennis pour NINTENDO à celui-ci. C'est le jour et la nuit. J'attends, tout comme bon nombre d'utilisateurs un meilleur tennis sur ST.

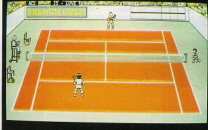
ST	SYSTEME	Nintendo
Fil	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

39st :GRAPHISME
39st :SONORITE
46st :INTERET

TENNIS NINTENDO

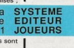
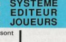
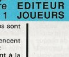
Le tennis sur nintendo recrée parfaitement les sensations que l'on éprouve sur le court. Les graphismes ne sont pas exceptionnels, mais les petits bonhommes rondelets sont adorables. Les joueurs ont une allure très sympa. De même que les arbitres, ce qui n'est pas chose commune. Le jeu est quant à lui passionnant, prenant. On ne veut plus lacher la console, c'est une véritable drogue. 5 niveaux de difficulté vous sont proposés. Vous pouvez jouer en simple, ou bien en double avec un ami, contre l'ordinateur. Aux niveaux 1, 2 et 3 vous battrez l'ordinateur avec une certaine pratique.
Pour les niveaux supérieurs c'est une autre paire de manches. Il va vous falloir programmer des entrainements intensifs. Les 2 boutons de la manette sont utilisés.
Un sert à renvoyer la balle normalement, l'autre à exécuter des lobs. Les gestes du vrai tennis sont parfaitement respectés et détaillés. Enfin les bruitages sont simples mais efficaces. C'est le meilleur tennis sur le marché.

GRAPHISME: 75ni
SONORITE: 69ni
INTERET: 89ni

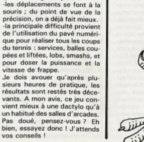


GRAND SLAM

Grand Slam est le premier tennis sur Amiga.
Vous voilà dans la peau du joueur qui va participer aux quatre plus prestigieux tournois du circuit : l'Open de France (Roland Garros), Wimbledon, les Opens des Etats-Unis et d'Australie.
Tous les ingrédients sont réunis pour une bonne simulation :
-la surface de jeu diffère d'un tournoi à l'autre et influe sur le comportement de la balle.
-le temps : normal, chaud, venteux, pluvieux... à votre guise.
-la raquette : bois, métal ou graphite ; la tension du cordage est réglable.
-la possibilité de s'entraîner avec des joueurs de tempéraments différents.
-les conseils tactiques de l'entraîneur.
-vous pouvez même discuter les décisions de l'arbitre, et boire un Coca en cours de partie.
Les bruitages sont assez réalistes avec des sons digitalisés ;

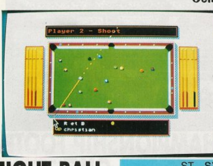
Amiga	SYSTEME	
Infinity Software	EDITEUR	
1	JOUEURS	



par contre les graphismes sont tout juste passables.
Les problèmes commencent quand il s'agit de jouer :
-les déplacements se font à la souris ; du point de vue de la précision, on a déjà fait mieux.
-la principale difficulté provient de l'utilisation du pavé numérique pour réaliser tous les coups du tennis : services, balles coupées et liftées, lobs, smashs, et pour doser la puissance et la vitesse de frappe.
Je dois avouer qu'après plusieurs heures de pratique, les résultats sont restés très décevants. A mon avis, ce jeu convient mieux à une dactylo qu'à un habitué des salles d'arcades. Pas doué, pensez-vous ? Eh bien, essayez donc ! J'attends vos conseils !

48am :GRAPHISME
65am :SONORITE
52am :INTERET







EIGHT BALL

ST	SYSTEME	ST
Microdeal	EDITEUR	Shelbourne Soft
1/2	JOUEURS	1/2

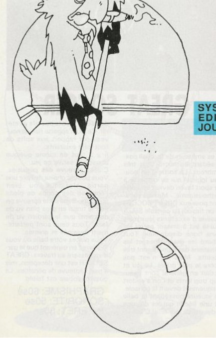
ST POOL

Vous jouez sur un billard américain vu en plan. Ce billard américain est un des nombreux jeux réalisés par l'éditeur Microdeal sur ST. Les graphismes sont bons, notamment la représentation des boules. Les sons ne manquent pas non plus de qualité. Cinq options vous permettent de choisir votre mode de jeu et le niveau de réalisme désiré. Ainsi vous pouvez décider si les boules peuvent ou non sortir de la table. A l'aide de la souris, vous dirigez un vecteur dont l'origine se trouve sur la boule à frapper. Celui-ci permet de choisir la direction et la force du coup. Le maniement de la queue est simple mais ne permet aucun effet dans la frappe. L'animation n'est pas, non plus très réaliste. Les boules ne glissent pas assez, et s'arrêtent trop brusquement. Leur animation est saccadée dès que plusieurs d'entre elles se déplacent en même temps. Ne pouvant combler les spécialistes de l'effet, Eight ball est un billard simple à utiliser qui s'adresse plutôt aux débutants. Ce billard est utilisable sur un écran monochrome.

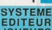
60st :GRAPHISME
40st :SONORITE
50st :INTERET

Billard américain vue en plan. Ce billard bénéficie de bons graphismes et d'une option intéressante qui permet de déterminer la zone de frappe et ainsi d'obtenir l'effet choisi. On peut taper n'importe quelle boule, mais le maniement de la queue n'est pas facile. En effet, à l'aide de la souris, on place son extrémité sur la boule choisie, puis on l'éloigne de celle-ci afin d'indiquer la puissance et enfin on frappe la bille. Pendant cette maneuvre, le plus petit mouvement latérale change la direction du tir. L'animation des boules est assez réaliste et le son convenable. Ce billard sans être du niveau des meilleures simulations peut convenir à certains fanatiques de ce sport.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 30st
INTERET: 50st







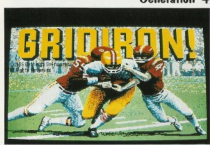


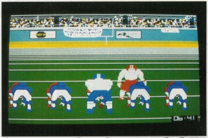
SYSTEME	ST
EDITEUR	Microdeal
JOUEURS	1/2

ELECTRONIC POOL

MICRODEAL est une des sociétés les plus prolifiques sur le ST. ELECTRONIC POOL est d'ailleurs un de leurs premiers jeux. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de billard américain. La table de billard est vue de haut. Sur cette table sont posées six boules numérotées qui n'attendent que vous pour s'animer un peu. Vous devez rentrer ces balles dans six trous situés à différents endroits du tapis. A chaque trou correspond un cœfficient qui permettra à la machine d'évaluer votre score. Les graphismes sont très simples et peu colorés.
Les boules sont quant à elles mal animées. Le joueur n'a pas la sensation qu'elles roulent mais plutot qu'elles glissent. Le jeu est lui aussi très simplifié et comblera les personnes qui veulent découvrir ce loisir entre amis. Il se résume à positionner un curseur sur la boule que vous visez, ensuite vous cliquez à droite de la souris pour déterminer la force de votre coup, et enfin vous appuyez sur le bouton gauche pour que le coup parte. C'est facile. Les experts de billard seront par contre déçus par cette trop grande simplicité. Le réalisme du jeu n'est pas non plus parfait, cependant le jeu est amusant.

GRAPHISME: 30st
SONORITE: 25st
INTERET: 56st





GRIDIRION

Amiga	SYSTEME	Amiga / ST
Bethesda Soft	EDITEUR	Activision
1/2	JOUEURS	1/2

Simulation de football américain.
Bien qu'en pleine expansion, le football américain est très peu connu en France. Aux Etats-Unis, c'est le sport national au même titre que le football au Brésil. Après une présentation superbe les menus apparaissent. On peut ainsi décider de la durée des quarts-temps, de jouer seul ou à deux. Le terrain est représenté en plan et les joueurs ont la forme de points. Ce sport étant surtout stratégique, la simulation est ainsi facile à comprendre. Toutes les manipulations se font à la souris sauf dans le cas d'une partie à deux. Pour chaque action, il faut choisir parmi 20 tactiques différentes en attaque ou en défense. Un éditeur permet de programmer chacun des joueurs sur le terrain et de créer ses propres tactiques, afin de les sauvegarder sur disque. Les bruitages sont réalistes. L'arbitre parle et annonce les fautes et les 'touchdown'. Bethesda Softworks a réussi avec ce logiciel, un très bon Football américain, où la plus grande part est réservée au sens tactique. Ce jeu vise un public de passionnés, il découragera vite les débutants.

50am :GRAPHISME
70am :SONORITE
85am :INTERET

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Le football américain est un sport méconnu en France qui commence toutefois à connaitre un certain développement. Les compagnies de softs U. S. ont toujours produit des jeux ou des simulations se rapportant à leur sport national. A part quelques initiés, personne n'y comprenait rien mais cela marchait bien aux U. S. ACTIVISION nous propose cette fois-ci une simulation qui réjouira les non-connaisseurs. Pour la première fois, les joueurs sont représentés en gros plan et très colorés. Leur animation est très réaliste, on se croirait sur le terrain. Vous devez parcourir 10 YARDS en 4 tentatives pour progresser et tenter d'avancer jusqu'au TOUCHDOWN ou essai. Vous avez comme dans toute simulation de foot américain des choix de stratégie à effectuer pour les offensives ou la défense. Une fois ces options maitrisées, le jeu est très jouable et possède une durée de vie quasi illimitée. C'est le meilleur football américain, le plus beau et l'un des plus simples d'utilisation.

GRAPHISME: 83 am st
SONORITE: 55 am st
INTERET: 85 am st





SOCCER

Nintendo	SYSTEME	Sega
Nintendo	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

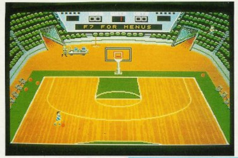
Qui a dit qu'il fallait absolument un stade et 22 joueurs pour faire un bon match de Football ? Nintendo vous prouve le contraire !
Vous voilà à la tête de votre équipe favorite (vous avez le choix entre 7 pays) et vous pouvez jouer contre l'ordinateur (5 niveaux de difficulté) ou contre un autre passionné.
Sélectionnez la durée du match et faites votre entrée sur le terrain. La foule en délire vous acclame, l'arbitre siffle... et c'est parti ! Vous contrôlez 1 de vos 6 joueurs à votre gré (5 joueurs de champs plus 1 gardien de but), driblez, descendez le terrain, shootez, faites des passes, revenez en défense, gardez votre but, dégagez, faites des remises en touche... Attention au hors jeu...
Bref, à part le jeu de tête, toute la panoplie du parfait Platini est présente.
Après un certain temps d'adaptation, on arrive à contrôler parfaitement son équipe et le match n'en devient que plus plaisant.
Ce jeu nous a enthousiasmé par son réalisme, sa gaieté (les charmantes danseuses de la mi-temps, les sauts de joie de l'équipe marquante) et l'excellente animation des joueurs.

84ni :GRAPHISME
70ni :SONORITE
90ni :INTERET

GREAT SOCCER

Les amateurs de football possédant un micro sont très nombreux. La sortie d'un nouveau logiciel qui se rapporte à leur sport favori devrait soulever l'enthousiasme. Malheureusement pour eux GREAT SOCCER est un fiasco. La console SEGA possède d'excellents jeux mais celui-là est à classer parmi les moins bons disponibles. Tout d'abord les graphismes et les animations des joueurs sont très succints. Mais ce n'est pas encore le plus grave. Le jeu et l'action en général sont beaucoup trop lents et l'on s'endort pratiquement devant la console. Les joueurs possédant la balle ont une flèche qui les désigne au-dessus de leur tête. C'est un des seuls points positifs à retenir. Ce jeu n'apporte rien de nouveau par rapport aux softs de foot déjà existants.
Il y a tout de même quelque chose qui sauve ce jeu.
C'est l'épreuve des pénalties. Vous pouvez choisir de faire une partie classique ou bien l'épreuve des coups de pieds aux buts. Dans cette épreuve on voit le tireur en gros plan vu de dos ainsi que le gardien vu de face. Tous deux sont parfaitement dessinés et animés.
Vous placez votre balle où vous le désirez en espérant que le gardien passera au travers. GREAT SOCCER est une déception, mis à part l'épreuve de pénalties. La qualité globale est faible.

GRAPHISME: 60se
SONORITE: 50se
INTERET: 50se



TWO ON TWO

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Activision
JOUEURS	1/2

Voici un nouveau jeu de basket édité par Activision. Dans un stade archi-comble vous affrontez l'ordinateur ou un ami.

Les matches se déroulent à deux contre deux sur le terrain entier. Deux options vous sont proposées dès le départ : 1 OU 2 JOUEURS.

Dans le premier cas vous êtes opposé à la paire commandée par l'ordinateur. Mais vous ne dirigez qu'un seul joueur de votre paire, l'autre est géré par la machine. Avec l'option 2 joueurs il vous est possible de vous associer à un copain afin de défier l'ordinateur.

Il existe aussi une option un joueur contre un autre joueur. Dans tous les cas, l'ordinateur dirige au moins un basketteur. Deux niveaux de difficulté sont proposés. Comme vous le constatez les variantes sont très nombreuses dans ce jeu. Il n'y a aucun reproche à formuler de ce point de vue. Les bruitages sont réalistes et parfaitement adéquats.

La version amiga de ce coté là possède un léger avantage sur la version ST. Les graphismes sont très détaillés de meme que les animations. Le stade et la foule sont superbes. On aperçoit même les coachs se levant de leur chaise. Tous les coups du basket (ou presque) sont possibles.

C'est le meilleur basket à cette date. A ne manquer sous aucun prétexte.

83am 83st :GRAPHISME
83am 75st :SONORITE
88am 88st :INTERET

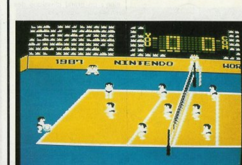
ONE ON ONE

SYSTEME	Amiga
EDITEUR	Electronic Arts
JOUEURS	1/2

Le basket est un thème qui a toujours inspiré les créateurs de softs.

One-on-one voici deux ans, révolutionna les traditionnels logiciels traitant de ce sport en proposant un jeu à un contre un sur un seul panneau. La version pour les 8 bits connut un énorme succès. On peut donc se montrer déçu par la version amiga qui n'exploite pas, loin s'en faut, les capacités graphiques de la machine. En revanche les sons digitalisés ajoutent au jeu un réalisme saisissant. On se croirait au stade avec le speaker et les hourras de la foule. Le jeu est très intéressant, je dirais même essouflant tant la version amiga est rapide. On oublie donc bien vite la déception graphique car la motivation et la concentration l'emportent. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur (4 niveaux) ou contre un copain. Un excellent basket qui respecte tous les mouvements des pros. A VOUS LA VICTOIRE ! ! ! !

GRAPHISME: 55am
SONORITE: 84am
INTERET: 83am



VOLLEY BALL

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2

Simulation de Volley-Ball à six joueurs, vue de côté. Il existe plusieurs modes de jeu, Volley masculin ou féminin, tournoi ou entraînement. On peut smatcher, contrer seul ou à trois joueurs. Il est aussi possible de faire des passes avant et arrière dans toutes les directions.

J'ai tout simplement été ébahi par ce jeu. Il est, à mon avis, le meilleur sport d'équipe qu'il m'ait été donné de rencontrer sur une console. Même s'il demande une période d'adaptation, ce logiciel est simple à manipuler. L'action est très réaliste, vive, gaie, spectaculaire et garde cet aspect dessin animé si typique à Nintendo. Ce jeu demande la concentration nécessaire dans ce sport difficile. Il apporte aussi l'explosion de joie qui suit le gain d'un point disputé. Une cartouche plus qu'indispensable aux amoureux du sport et indispensable aux autres. S'il n'en fallait qu'une à ma logithèque Nintendo, ce serait celle-là.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 65ni
INTERET: 99ni







WINTER GAMES

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Epyx
JOUEURS	1/2/3/4/5/6

Inutile de vous présenter le célébrissime Winter Games qui fait désormais partie de la légende du jeu informatique. Vous paticipez aux Jeux Olympiques d'hiver. 7 épreuves sont au programme :
-Le HOT DOG ou saut de bosse : très Fun et surtout très acrobatique.
-Le saut à ski ou vol à ski : nécessite une parfaite coordination des mouvements.
-Le patinage artistique : il y a deux épreuves, les figures libres et les figures imposées.
-Le bobsleigh.
-Le biathlon : se déroulant dans un paysage somptueux.
-Le patinage de vitesse.
Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le biathlon a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion : un grand classique des simulations sportives.

86 am st :GRAPHISME
67 am st :SONORITE
87am st :INTERET

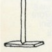
WORLD GAMES

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Epyx
JOUEURS	1/2/3/4/5/6

Voici une nouvelle simulation sportive proposée par Epyx. World Games vous fait voyager à travers le monde. Vous participez à des épreuves dans 8 pays différents. Les épreuves sont les suivantes :
-Le plongeon de falaise à MEXICO très spectaculaire.
-L'haltérophilie en URSS réservée aux fortiches du poignet.
-Le lancer de tronc d'arbre en ECOSSE une spécialité locale.
-Le ski (slalom) se déroule en FRANCE.
-Le sumo très comique et sport national au JAPON.
-Le rodéo renversant, on se croirait à SOUTHFORK.
-Le saut de tonneaux en patin à glace en ALLEMAGNE.
-Le duel sur tronc d'arbre flottant au CANADA.
Ce jeu propose des épreuves complètement originales voire inconnues à notre registre. Les graphismes sont beaux, variés et très détaillées. Les animations sont très amusantes. Un jeu très réussi et original ce qui n'était pas évident après SUMMER ET WINTER GAMES.

GRAPHISME: 89 am st
SONORITE: 78 am st
INTERET: 89 am st





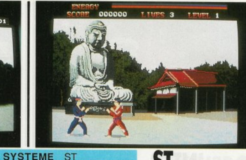
ARENA

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Psygnosis
JOUEURS	1/2/3/4/5/6

Simulation sportive comprenant six épreuves d'athlétisme ; le cent mètres, les sauts en longueur, en hauteur, et à la perche, le lancement du poid, celui du javelot. Arena est la seule simulation d'athlétisme sur ST et Amiga. Cette réalisation est très soignée, elle utilise pleinement les possibilités graphiques de ces ordinateurs. A sa sortie, ce logiciel se jouait uniquement au clavier, et le jeu y perdait ainsi beaucoup de son attrait ludique, d'autant que les décors agréables mais froids, et les sons ne sont pas non plus très stimulant. Ceci est maintenant corrigé. On peut jouer au joystick, et après trente secondes à « tripoter » le « bâton de joie » de droite à gauche, on est déjà bien chaud pour l'épreuve suivante. Une petite courbe située en haut de l'écran permet de mieux visualiser son saut, ou son lancer et ainsi de l'améliorer. Par moments un impertinent personnage apparaît et se moque de vous. Ceci ajoute une note humoristique à ce bon logiciel.

GRAPHISME: 95 am st
SONORITE: 30am st
INTERET: 70 am st





AMIGA KARATE

Amiga	SYSTEME	ST
Paradox	EDITEUR	Paradox
1/2	JOUEURS	1/2

Ce jeu est le même que ST KARATE, mais en version AMIGA.
La société Heidersoft a crée ses premiers logiciels sur l'ordinateur QL, le premier Micro à bas prix utilisant un microprocesseur de la série 68000. Depuis, dès qu'un nouvel ordinateur employant le même processeur apparaît, Heider s'empresse d'adapter ses vieux programmes. Certains vieillissent très mal, c'est le cas d'AMIGA KARATE. Le logiciel est fidèle à la version atari, mais l'on note toutefois quelques différences : La musique de présentation est superbe ; celle des combats a disparu et de tendres « KYAY ! » la remplacent. L'animation des Karatekas parait plus raide, ce qui rend les combats plus difficiles.

65am :GRAPHISME
55am :SONORITE
60am :INTERET

ST KARATE

Vous combattez un ou deux adversaires sur des tableaux représentant des paysages de l'empire du soleil levant. Tous les deux écrans, vous devrez détruire une série de poteries flottant mystérieusement en l'air. Ce jeu est le premier Karaté paru sur l'Atari. Il eut de ce fait, un grand succès à sa sortie. Malheureusement pour Paradox (l'éditeur), des logiciels comme International Karaté ou encore Karaté Kid II l'ont supplanté par des qualités graphiques et sonores supérieures. Dommage, car les décors étaient, déjà, bien jolis et le scénario de bonne facture. Mais tout passe et ce qui était beau hier ne l'est plus forcément aujourd'hui. En informatique, tout va si vite.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 45st
INTERET: 60st





KARATE KING

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Kingsoft	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1/2

Vous combattez sur sept tableaux différents, un adversaire et des objets ressemblant à des poteries ou des paniers. (La qualité graphique du jeu ne permettant pas de préciser davantage) Karaté KING est présenté par KING SOFT, une marque de logiciels dont le but est de présenter, chaque mois, un grand nombre de jeux à bas prix. Mais, même dans ce but tout à fait louable, peut-on réellement se permettre d'éditer un logiciel aux graphismes indignes du ST, aux sons inexistants et aux animations qui nous font confondre les personnages avec des ballons de baudruches ? La version AMIGA ne vaut guère mieux. A n'acheter qu'en cas d'erreur.

25am 20st :GRAPHISME
15am 10st :SONORITE
25am 25st :INTERET

KARATE KID II

Ce jeu est tiré du célèbre film du même nom. Vous tenez donc le rôle de Daniel SAM, un jeune américain, adepte du Karaté. Accompagné de M. Miyagi, vous devez vaincre un expert des arts martiaux, le méchant CHOZEN. Pour cela, il vous faudra apprendre le secret du tambour, seul capable de vous aider à survivre dans L'ULTIME COMBAT. Certainement le meilleur jeu de ce genre sur ST et AMIGA. Le scénario est varié, il faut d'abord combattre Toshio et Taro pour s'entraîner. Vous devrez ensuite apprendre à vous concentrer en tentant d'attraper une mouche avec deux baguettes chinoises. Enfin vous découvrirez le mystérieux secret du tambour. Les tableaux sont beaux, les animations rapides et réalistes. La musique est elle aussi agréable. On notera dans la version Amiga la présence d'un plus grand nombre de tableaux et de meilleures qualités graphiques. On félicite une fois de plus Steve Bak, auteur de GOLDRUNNER et JUPITER PROBE, pour la qualité de son logiciel.

GRAPHISME: 97am 85st
SONORITE: 80am 80st
INTERET: 80am 70st





INTER NATIONAL KARATE

ST	SYSTEME	Sega
System 3	EDITEUR	Sega
1/1 contre 1	JOUEURS	1/2

Combats de karaté sur des tableaux représentant différentes capitales. Les intermissions vous permettront de tester votre force sur des planches de bois et votre rapidité d'esquive face à des couteaux et autres objets qui sont lancés sur vous. Lorsque International Karaté est paru, en décembre dernier, aucun jeu d'arcade sur aucun ordinateur n'avait montré de tels graphismes. De superbes décors, de magnifiques et énormes sprites (personnages), des sons de très bonne qualité, tous les ingrédients étaient présents pour nous faire pressentir le plus beau jeu de l'année. Malheureusement une faiblesse dans le scénario et surtout dans la programmation du combattant dirigé par l'Atari venait ternir ce tableau extrêmement prometteur. International karaté n'en reste pas moins l'un des meilleurs logiciels d'arts martiaux, surtout pour les combats entre amis.

95st :GRAPHISME
83st :SONORITE
52st :INTERET



BLACK BELT

Une fois de plus, vous êtes ceinture noire de Karaté. Comme toujours vous devez libérer votre petite amie japonaise, après tout les scénaristes de films d'Arts Martiaux ne font pas beaucoup mieux. Cette fois-ci, pour arriver à vos fins vous devez détruire une armée de petits combattants ainsi que leurs 6 chefs de grande taille. De la nourriture de qualité vous permettra de reprendre des forces de temps à autre.
Cette cartouche d'un mega-bit (128 kilo octets) renferme un très beau logiciel qui rappelle, par certains côtés, le célèbre jeu d'arcade « YE AR KUNG FU », avec un beau scrolling en prime.

La principale originalité du jeu réside dans les intermissions où les combats ont lieu en gros plan. Les graphismes sont variés. L'animation est rapide et demande au joueur une grande concentration. La musique, une spécialité Sega, reste égale à elle-même, c'est à dire superbe. Un logiciel qui devrait combler les fous du Kung Fu.

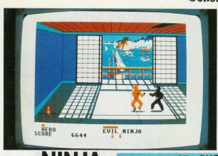
GRAPHISME: 75se
SONORITE: 856se
INTERET: 85se

KUNG FU

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2

Vous êtes Thomas, un expert en KUNG FU. Votre mission est de libérer Silvia, votre charmante fiancée, maintenue en captivité par le mystérieux « GANG X » à l'étage supérieur de leur repaire. Vous subirez les assauts d'une multitude d'ennemis de toutes tailles et de toutes formes, du vulgaire homme de main, au chef de gang « MR. X » en personne. Il vous faudra survivre à de nombreux pièges tels que les sacs de serpents, les dragons, les bourdons vénéneux... Ce logiciel est la réplique exacte du jeu d'arcade « **Kung Fu Master** », et reste malgré son age l'un des meilleurs de cette catégorie. Le scrolling est propre, les animations rapides et variées, que demander de plus si ce n'est une musique moins répétitive.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 45ni
INTERET: 80ni





NINJA MISSION

ST	SYSTEME	Sega
Mastertronic	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

MY HERO

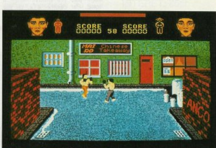
Vous êtes un maitre Ninja à l'assaut d'un temple ennemi. Les disciples de la secte vous attaquent seuls, ou par petits groupes de deux à quatre personnes. Heureusement, vous êtes un expert en karaté. Les couteaux, étoiles et sabres, trouvés lors de votre progression vous seront aussi très utiles pour parvenir à vos fins. Voici le premier logiciel ST de la société Mastertronic. Cet éditeur anglais est spécialisé dans l'édition de programmes à bas prix. Il nous présente ici un jeu pauvre en son, aux graphismes quelconques et aux animations d'un réalisme douteux. Mais, fidèle à ses habitudes, Mastertronic nous offre une très belle page de présentation. C'est malheureusement la seule raison d'acheter un tel jeu où deux petits coups suffisent souvent à abattre l'adversaire.

40st :GRAPHISME
30st :SONORITE
30st :INTERET

L'amour de votre vie est la prisonnière d'une bande de Punks. Ils sont nombreux et certains sont armés de couteaux, de bouteilles et même de bombes radio-commandées. Fort heureusement, vous êtes, devinez quoi ? vous avez gagné : un AS du Kung fu. Vous devez traverser la ville, combattre, sauter, virevolter et encore combattre afin de libérer celle que vous aimez. Version Sega de « Urban Champion (Nintendo) », ce jeu présente une action plus rapide et plus variée que son concurrent cité plus haut. Il démontre ainsi l'importance du scénario quelque soit le type de jeu. Les décors restent simples, mais le logiciel n'en souffre pas. La musique, superbe, ajoute une note gaie et amusante à ce jeu fort plaisant.

GRAPHISME: 50se
SONORITE: 80se
INTERET: 60se





URBAN CHAMPION

Nintendo	SYSTEME	ST
Nintendo	EDITEUR	Anco
1/2	JOUEURS	1/2

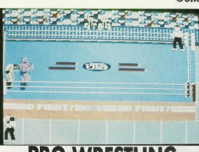
THAI BOXING

La guerre des bandes est déclarée dans votre village ; vous devez absolument faire « le coup de poing » avec le leader ennemi afin de le repousser vers la sortie de la ville. Vous deviendrez ainsi l'élu de ces minettes toujours fières de se pavaner au bras d'un costaud. Un jeu sympathique aux graphismes simples, mais dont le scénario est un peu trop répétitif pour en espérer une longue durée de vie. On regrette aussi une animation trop lente et une panoplie de coups trop restreinte, seuls les coups de poings à la tête et au corps étant permis. Certainement le jeu le plus niais de la série Nintendo. A n'acheter qu'en cas de manque pour les « accros » du joystick.

40ni :GRAPHISME
40ni :SONORITE
25ni :INTERET

Vous rencontrez des Boxeurs Thailandais, de plus en plus forts, dans six décors différents. Votre notoriété vous ouvrira-t-elle les portes de ces « sanctuaires », que sont les rings dans ce pays ? Ce Logiciel est le seul de cette série à être présenté en trois dimensions. La Boxe Thai est un sport où les coups de coudes et de genoux sont permis. Dans ce jeu, sept coups et deux esquives sont possibles, mais malheureusement pas ceux cités plus haut. L'écran de jeu est original. Le haut présente le visage des boxeurs au cours du combat, inutile de préciser dans quel état se trouve le perdant. Le bas est consacré au combat. Le combat... Voici le point noir de ce logiciel. Le dessin des protagonistes, trop petits, rend l'action totalement incompréhensible. Il est impossible de savoir qui donne les coups et qui les recoit. Fort heureusement, les décors sont très biens réussis, une bien maigre consolation.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET:40st

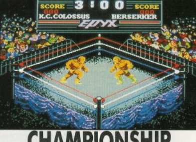


PRO-WRESTLING NINTENDO

Nintendo	**SYSTEME**	ST
Nintendo	**EDITEUR**	Epyx
1/2	**JOUEURS**	1/2

Bienvenue sur le ring de Nintendo, où vous allez combattre pour le titre de VWA (Vidéo Wrestling Association). Six catcheurs vous sont proposés avec leurs mensurations et leurs prises favorites (celles-ci sont très variées et vont de la clé au bras à la morsure-piranha). Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à 2. Le répertoire de prises est assez exceptionnel puisque, outre vos coups personnels, une douzaine de mouvements de base sont possibles : courrir, sauter de la corde supérieure sur votre adversaire, combattre hors du ring, etc.
Pour vaincre, deux possibilités : bloquer votre opposant les épaule à terre pendant 3'', ou le projeter hors du ring en l'empêchant de remonter durant 20''.
Il est difficile de gagner contre l'ordinateur tant qu'on ne possède pas les mouvements à fond. Par contre, à 2, ce jeu s'avère très amusant dès les premières confrontations.

76ni :GRAPHISME
79ni :SONORITE
79ni :INTERET



CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx le spécialiste des simulations sportives nous offre le premier jeu de catch pour ST. Avec ce jeu ils font encore une fois honneur à leur réputation. Vous devez conquérir de haute lutte la ceinture de champion du monde. 8 adversaires, ou plutôt affreux jojos sont au menu. Cela promet une belle indigestion. Chaque adversaire possède des points faibles mais aussi des coups spéciaux, parfois des coups très mal placés (? ? ! ?) Avant le début de chaque combat il y a une présentation des combattants. On a droit à un magnifique gros plan sur les catcheurs choisis. Ces visages sont marqués et marquants. J'en ai même cauchemardé.
Toutes ces brutes sont programmées pour vous démolir. Tous les coups du catch sont reproduits. Il y a 25 coups possibles ce qui est largement suffisant pour un jeu de catch. Les animations sont très détaillées et d'un réalisme sans reproche. Epyx a une nouvelle fois montré la voie sur le ST. Bravo pour ce jeu éclatant qui laissera sans aucun doute des séquelles aux joueurs. Les bruitages sont moyens mais cela n'a pas grande importance tant les mouvements sont géniaux.
On en redemande.

GRAPHISME: 90st
SONORITE: 69st
INTERET: 88st



PRO-WRESTLING SEGA

Sega	**SYSTEME**	Sega
Sega	**EDITEUR**	Sega
1/2	**JOUEURS**	1/2

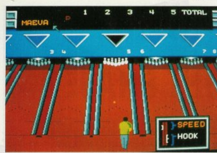
Quelle équipe allez-vous choisir pour vous représenter au prochain match de catch ? Les Combattants Fous, Orient Express, les Lutteurs Masqués ou les Frères Démolisseurs ?
Ils ont tous leurs techniques personnelles, et poussent même le vice jusqu'à descendre du ring pour s'armer d'une chaise.
Pour gagner il vous faut faire vos preuves durant 3 minutes, ou « tomber » l'adversaire par des coups répétés.
Vous commencez votre carrière au niveau national, et quand vous aurez remporté 10 victoires, vous passerez au niveau américain, puis mondial.
Bonne chance !

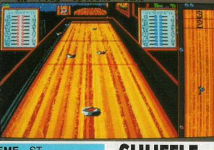
74se :GRAPHISME
85se :SONORITE
79se :INTERET

ROCKY

Vous êtes le célèbre boxeur, Rocky. Vous devez affronter Appolo, le champion du monde, Lang, alias Mister T et Drago le soviétique aux poings d'acier. Vous pouvez esquiver, frapper en direct, en uppercut et entraîner votre puissance et votre rapidité. De très beaux graphismes ornent ce beau logiciel. Le jeu est sympathique à jouer et à regarder. Les intermissions aux changements de round et en cas de K. O. sont elles aussi superbes. Un regret, toutefois, que le jeu ne soit pas sorti après ROCKY 8. On aurait eu droit à huit adversaires au lieu de trois. Quoiqu'il en soit, ROCKY reste un superbe jeu qui vous réservera des combats mémorables avec vos « bons copains ».

GRAPHISME: 90se
SONORITE: 70se
INTERET: 80se





10th FRAME

ST	SYSTEME	ST
Access	EDITEUR	Shelbourne Soft
1/2	JOUEURS	1/2

ACCESS avait fait une entrée fracassante sur le marché du ST avec LEADER BOARD. Ils récidivent cette fois-ci avec une fabuleuse simulation de bowling. Le jeu débute par une superbe présentation accompagnée d'un effet sonore digitalisé remarquable. L'écran apparait ensuite et vous vous retrouvez au milieu d'une salle de bowling. Ce qui frappe dans ce logiciel, c'est l'étonnante qualité des bruitages. Ces derniers rendent la simulation hyper réaliste. On s'y croirait. Tous les effets sonores sont extraordinaires. On entend le bruit de la boule qui roule sur le parquet, le son des quilles renversées ainsi que les acclamations de la foule. Tout y est. L'animation du joueur qui lance la boule est irréprochable, on a l'impression de regarder un reportage T. V. Les graphismes sont jolis, et les options sont multiples. Vous pouvez jouer à plusieurs, et ensuite comparer vos scores. Vous pouvez à l'aide de la souris contrôler la force, l'effet et le point de chute de votre lancer. On retrouve d'ailleurs le même système de contrôle du joueur que dans LEADER BOARD.

10 TH FRAME est un jeu fabuleux, très simple d'utilisation pour les non initiés et follement captivant. C'est un MUST.

89st :GRAPHISME
92st :SONORITE
93st :INTERET

SHUFFLE BOARD

Jeu de shuffle board ou curling de table paramètrable en trois dimentions. Voilà bien la magie de l'informatique qui permet au monde de faire connaissance avec un jeu pratiqué depuis le quinzième siècle en Angleterre. Oublié depuis dans le royaume voisin, ce jeu reste très joué au Canada (15 000 tables) et surtout aux Etats Unis où 200 000 tables sont recensées. Des tables qui n'arriveront certainement jamais en france, mais pour les possesseurs de ST, plus de problème. Ils ont, eux aussi, la possibilité de s'adonner aux joies du SHUFFLE BOARD. Ce logiciel en est une parfaite simulation. Au bout d'une table en bois sur laquelle sont repérées des lignes de points ou une cible, vous faites glisser quatre palets. Votre but est de marquer un maximum de points et d'éviter les zones hors jeu. Les graphismes sont excellents. Les options possibles permettent de choisir entre 5 jeux différents : à l'entrainement, contre l'ordinateur ou tout seul. Vous pouvez choisir une table et des palets plus ou moins glissants, etc. Un jeu superbe avec une documentation complète.

GRAPHISME: 85st
INTERET: 85st

ZAPPER ET LIGHT PHASER

Après le Voice Master de Mattel, le module TURBO (volant + accélérateur) et le Super Contrôleur (gant de boxe) Coleco ou encore les lunettes Vectrex, voilà le ZAPPER (NINTENDO) et LE LIGHT PHASER (SEGA), ces armes redoutables inventées par les constructeurs de consoles japonais afin d'agrémenter leurs jeux. Les marques d'ordinateurs vendent des périphériques, on comprend bien que SEGA et NINTENDO n'allaient pas nous vendre des imprimantes avec leurs jeux. Voilà le Japon, à qui on a interdit la construction d'armes en 1945, en train d'armer le monde de millions de ZAPPER (On va finir par faire imploser nos moniteurs avec tout ça). En fait, pas de panique, ces armes sont tout à fait inoffensives si ce n'est pour votre travail, vos devoirs, ou votre sommeil. En effet une fois armé, il est difficile d'abandonner son LIGHT PHASER. Analysons les différences ; malgré leurs couleurs assorties à leurs machines, les deux armes se ressemblent étrangement. Le design du SEGA semble peut être plus moderne et plus éfilé. Les formes moins raides du pistolet NINTENDO donnent la possibilité d'une prise parfaitement dans l'axe, moins fatigante que celle de son concurrent. En appuyant sur la gachette, on s'aperçoit que le ZAPPER est muni d'une réelle détente mécanique qui permet de sentir parfaitement le moment du tir alors que celle du LIGHT PHASER est plus sensible ; ceci peut être assez désagréable en cours de jeu et occasionner des tirs involontaires. Les impacts à l'écran n'apparaissent que dans la version SEGA. Il existe à peu près le même nombre de jeux sur les deux consoles 4 pour le ZAPPER et 3 pour le LIGHT PHASER.



MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

Cette cartouche combo comprend trois logiciels de tir. Dans le premier, vous êtes à l'entrainement dans un stand de tir du F. B. I. Six cibles de formes humaines apparaissent et se déplacent de facon aléatoire. Le second vous installe dans une fosse de BALL TRAP. Le jeu débute avec un canon à assiettes, puis les décors changent tous les cinq tableaux ; les canons sont alors au nombre de trois. Le dernier est une simulation de Safari. Vos cibles sont les dangereux animaux de la jungle, chers au cœur de TARZAN. Il existe trois décors différents. Dans les trois cas, vous devez en atteindre le score de qualification. Ce score est en pourcentage pour les deux premiers jeux. Dans le troisième avez un nombre limité de balles. Trois très bons jeux, mais qui nécessitent tous les mêmes qualités : rapidité et précision. Bien voir, tirer vite et juste, telle est la recette pour améliorer votre score. Les graphismes et les sons frappent par leur qualité et leur réalisme. J'ai même surpris ma femme, qui entre parenthèses déteste tout ce qui touche à l'informatique, le zapper à la main « dégommant » les animaux de Safari Hunt... Mais chut ! Ne le répétez pas. Essayez, vous verrez ça peut marcher chez vous.

Sega	SYSTEME	Nintendo
Sega	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1/2

85se :GRAPHISME
80se :SONORITE
90se :INTERET

GUMSHOE

Gumshoe se joue avec le pistolet. Mr STEVENSON doit rejoindre l'arrivée de chaque tableau (4 au total), en respectant la limite de temps. Vous dirigez votre héros en lui tirant dessus, ce qui lui permet de sauter sur les étages supérieurs. Le but est de délivrer votre fille retenue prisonnière. Pour cela, il vous faut récupérer un diamant à chaque fin de tableau. Méfiez vous des voitures, des bouteilles, des requins.... Les graphismes sont du style dessin animé. Les personnages sont mignons et sympathiques. La musique est entrainante et accompagne le jeu à merveille. Le pistolet ajoute un interêt supplémentaire car il nécessite une grande adresse. GUMSHOE est logiciel très divertissant qui plaira à coup sûr aux jeunes mais aussi aux joueurs confirmés.

GRAPHISME: 82ni
SONORITE: 80ni
INTERET: 80ni



DUCK HUNT

Encore une cartouche regroupant trois jeux de tir, les deux premiers vous initient à la chasse aux canards sauvages et le troisième au Ball Trap. Dans les trois cas, le jeu se termine lorsque dix cibles ont été ratées.

81ni :GRAPHISME
72ni :SONORITE
60ni :INTERET

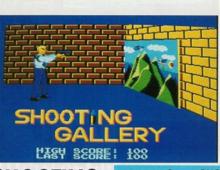
Nintendo	SYSTEME	Nintendo
Nintendo	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1/2

DUCK HUNT regroupe trois logiciels dans lesquels il est inutile de réfléchir. On tire sur tout ce qui bouge. Le but paraît simpliste et un peu répétitif mais les scénaris ont beaucoup d'humour. Si par malheur vous ratez un canard, votre traître de chien se permet de vous rire au visage. Ce qui est, vous le comprendrez, très désobligeant pour le fier chasseur que vous êtes. Le jeu de BALL TRAP est tout à fait classique. Les cibles sont lancées par deux, aléatoirement et disparaissent rapidement au loin. Votre rapidité et votre précision sont ainsi durement mises à l'épreuve.

HOGAN'S ALLEY

Cette cartouche comprend trois jeux de tir au pistolet. Les deux premiers vous opposent à six cibles. Trois d'entre elles représentent des gansters à abattre. Les autres sont de gentils citoyens : une douce jeune fille, un vieux professeur et un gendarme très souriant. Les cibles se présentent par trois dans le premier jeu, et de facon aléatoire dans le second. Dans les deux cas vous devez détruire tous les gangsters et éviter l'assassinat des innocents. ATTENTION, vous n'avez le droit qu'à dix erreurs. Le troisième jeu est différent. Vous tirez sur des boites de conserve, en plein vol, afin de les diriger vers des cibles. Le jeu se termine quand dix boites sont tombées à l'extérieur des cibles. Ce logiciel très agréable permet de tester votre précision au révolver, mais aussi votre rapidité de tir et vos réflexes visuels. La musique est presque inexistante, les sons restent convenables. Les graphismes sont simples, mais ne nuisent en rien à ces jeux qui feront l'unanimité dans votre entourage.

GRAPHISME:75ni
SONORITE: 60ni
INTERET: 90ni



SHOOTING GALLERY

Vous êtes dans un stand de tir de fête foraine « new look ». Face à vous une multitude de cibles se déplacent. Vous devez en détruire la moitié afin de vous qualifier pour le tableau suivant. Ce jeu est tout simplement superbe. Les graphismes sont très réussis, du plus petit canard au dernier des ballons en passant par les explosions et les fusées, tout est parfaitement réalisé. Les musiques et les sons approchent une fois de plus la perfection. Le jeu commence par deux tableaux d'oiseaux qui volent, virevoltent, accélèrent, ralentissent ; la moindre distraction est fatale. Ce sont les ballons de baudruche qui arrivent ensuite, puis les dirigeables, puis les boules dans des tuyauteries et enfin les vaisseaux spatiaux. Tout va très vite et même très très vite. L'intérêt de ce jeu vient justement du fait qu'il demande à la fois des qualités de réflexe, de précision et de concentration. Si vous aimez le tir, achetez-le sans attendre.

45se :GRAPHISME
70se :SONORITE
80se :INTERET

Sega	SYSTEME	Nintendo
Sega	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1



WILD GUNMAN

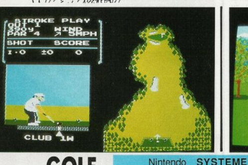
Armé de votre Colt, vous voici confronté aux plus grands bandits du Far-West. Tirez vite et bien, et vous empocherez la prime.
Tout d'abord, vous devez affronter Jœ la Terreur. Dès qu'il cligne de l'œil et dit « FIRE », TIREZ ! Mais attention, pas trop tôt (respectez les règles du duel), ni trop tard (évidemment...).
Une fois vaincu ce redoutable adversaire, votre réputation dépassera les frontières, et vos ennemis se présenteront à deux pour vous faire face. Commencez par tuer le plus rapide, si vous voulez rester en vie. Alors, les autorités feront appel à vous pour mettre hors d'état de nuire le fameux gang qui pille la région. Il vous faudra abattre les dix bandits qui apparaissent alternativement aux fenêtres d'un saloon. Un jeu qui testera vos réflexes et enchantera les plus jeunes. Le pistolet est agréable à manier. Les scènes sont pittoresques et vos victimes perdent souvent chapeaux et pantalons.

GRAPHISME: 82ni
SONORITE: 74ni
INTERET: 63ni



GOLF

Réservé autrefois à quelques privilégiés, ce sport s'est aujourd'hui démocratisé, et pour notre plus grand plaisir, il envahit maintenant nos micros et consoles préférés.
Principales caractéristiques :
-Un parcours de 18 trous (parfois plus) qui apparaissent schématisés sur l'écran, et où il est précisé la distance à parcourir pour chaque trou et le PAR (nombre de coups moyens pour réussir).
-Le choix entre plusieurs clubs : le driver et les bois (qui portent très loin), les fers, le pitchwedge (pour les tirs rapprochés) et enfin le putter (utilisé sur le green final).
-La possibilité de régler son swing (frapper la balle plus ou moins fort), de diriger le tir et de donner de l'effet.
-L'affichage du score après chaque trou, indiquant le nombre total de coups joués et la différence par rapport au PAR.
-Le vent, sa direction et parfois sa force, ainsi que la pente du terrain entrent en ligne de compte en fonction du niveau de jeu choisi.





Nintendo	SYSTEME	Amiga / ST
Nintendo	EDITEUR	Access
1/2	JOUEURS	1/2/3/4

GOLF NINTENDO

81ni :GRAPHISME
30ni :SONORITE
76ni :INTERET

Fidèle à sa tradition, Nintendo a choisi la simplicité. Un seul parcours de 18 trous est proposé. L'écran est divisé en deux ; à gauche, un adorable golfeur dont l'animation est bien réalisée et à droite, une vue aérienne du trou (assez shématique).
Ce golf est agréable à jouer ; on pourra toutefois regretter que la distance restant à parcourir ne soit pas indiquée après chaque tir, ce qui rend assez difficile le choix du club et le dosage de la force pour le coup suivant.

LEADER BOARD

propose quatre parcours de 18 trous, trois niveaux de difficulté (novice, amateur, professionnel). On peut s'entraîner avant de commencer une partie.
Sur l'écran principal, apparaissent notre golfeur (très bien dessiné), et le paysage dans lequel il évolue. Le graphisme en 3D est varié (pelouses, arbres, montagnes, immeubles, lacs, etc.). Après chaque coup, on se retrouve là où la balle est tombée, et le paysage est modifié en conséquence.
Une bande à droite de l'écran contient les données techniques (n° du trou, PAR, nombre de coups joués, force et direction du vent, club choisi, distance qui reste à parcourir) ainsi qu'une jauge pour doser la force et l'effet du tir (un peu petite à mon goût pour permettre un réglage très « pointu »).

La version Amiga offre en plus une vue schématique du trou avec échelle des distances.
Les principes de base de ce jeu sont vite assimilés. L'animation est bonne et la succession des scènes, compte tenu de leur richesse graphique, est assez rapide.

GRAPHISME: 85am 85st
SONORITE: 72am 72st
INTERET: 83am 80st



MEAN 18

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
Amiga / ST	Accolade	1/2/3/4

Réalisé dans le même esprit que Leader board, avec graphisme plein écran en 3D (peut-être un peu moins détaillé que celui de Leader Board, mais on a l'impression d'être vraiment sur les lieux), Mean 18 propose à peu près les mêmes options techniques avec, à mon avis, quelques améliorations notables :
-La jauge de réglage de la puissance et de l'effet est plus grande, ce qui permet une meilleure précision.
-Le golfeur peut pivoter sur lui-même à 360° et le paysage suit (Une performance !).
-A tout moment on peut quitter le jeu et sauvegarder la position sur disquette. On reprendra ainsi la partie là où on l'avait laissée. De même, à la fin, les high-scores sont enregistrés.
-Une possibilité « architecture » permet de construire son propre parcours.
Encore une excellente simulation de golf, très complète. La version Atari perd un peu de son intérêt en raison des temps morts lors des changements de scènes, et des bruitages médiocres.

88am 82st :GRAPHISME
95am 37st :SONORITE
91am 80st :INTERET



TEE-UP

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
ST	Anco	1/2

offre, en dehors des possibilités de base, plusieurs options intéressantes : entraînement, choix du trou de départ, sauvegarde sur disquette d'une partie en cours, création de parcours. Malgré tout, ce jeu n'arrive pas à la cheville de ses principaux concurrents, ses défauts majeurs étant le manque de réalisme, un graphisme primaire (vue aérienne du trou) et des bruitages médiocres.

GRAPHISME: 38st
SONORITE: 48st
INTERET: 43st





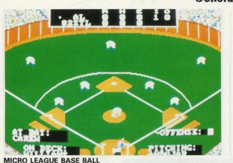
CHAMPIONSHIP GOLF

SYSTEME	EDITEUR	JOUEURS
Amiga	Gamestar	1/2/3/4

CHAMPIONSHIP GOLF Plus qu'un jeu de sport, c'est une véritable simulation de golf. La plupart des commandes se font à partir du clavier. Après avoir choisi le club, et effectué le réglage de son angle d'attaque sur la balle et de la position des pieds, on en arrive à la frappe. C'est là que le logiciel se distingue de ses concurrents ; une portée de tir optimum correspond à la bonne coordination de 3 phases : vitesse du bras, mouvement du poignet et rotation du corps. Celles-ci sont fonction du « timing » avec lequel on pianote 3 touches du clavier. Une période d'adaptation est nécessaire (heureusement, une frappe « débutant » a été prévue).
Ce golf ne nous propose qu'un seul parcours, dont on peut avoir une vue totale ou partielle (schématique ou en 3D) sous différents angles. Les graphismes sont magnifiques, le golfeur parfaitement dessiné, on s'y croirait !
Il s'agit d'un logiciel sérieux ; ceux qui prendront la peine de s'y attarder ne le regretteront pas.

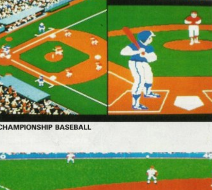
95am :GRAPHISME
65am :SONORITE
91am :INTERET

BASEB


MICRO LEAGUE BASE BALL

Ce sport est l'un des plus populaires aux Etats Unis. Il est en pleine expansion en Europe, mais encore peu implanté en France. Pour vous aider à faire sa connaissance, je vais vous en rappeler les règles essentielles. Le terrain : il se compose d'un triangle dans lequel sont disposées quatre bases numérotées de 1 à 4. Le batteur se trouve sur la base n°1.

Le lanceur de l'équipe adverse, placé au centre des quatre bases, lance une balle en cuir vers la zone du batteur. Celui ci doit renvoyer la balle le plus loin possible afin

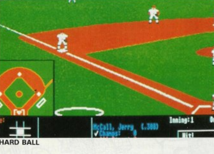


CHAMPIONSHIP BASEBALL

MICRO LEAGUE BASEBALL

Edité par Microleague Association. Ce Logiciel laisse peu de place aux graphismes, un seul écran, en fait. Tous les textes sont en anglais. La majorité des interventions se faisant au clavier, ce jeu devient totalement inaccessible aux joueurs non anglicistes, et à ceux qui ne connaissent rien à ce sport.




HARD BALL


EARL WEAVER BASEBALL

NOM	MICRO LEAGUE BASEBALL	CHAMPIONSHIP BASEBALL
SYSTEME	ATARI ST	ATARI ST AMIGA
GRAPHISME	50st	55 am st
SON	20st	45 am st
INTERET	40st	75 am st

BALL

d'avoir le temps de faire le tour des quatres bases et ainsi de marquer un point. Le batteur est éliminé si la balle arrive avant lui sur l'une des bases, ou s'il rate 3 fois sa frappe. Lorsqu'il a quitté la base 1, un autre batteur de son équipe entre en jeu et doit battre à son tour. L'équipe défendant les bases est composée de neuf joueurs, lanceur compris. Tous les trois batteurs, les équipes offensives et défensives inversent leurs positions. Le match se joue en dix rounds. Quatre logiciels de Base Ball sont testés ici, sur ATARI et AMIGA. Ils nous viennent tous des U. S. A.

CHAMPIONSHIP BASEBALL

Edité par Activision. Voici une simulation proche des sports d'arcades. On dispose de deux niveaux de jeu et de trois équipes. Après avoir sélectionné notre formation, on passe à l'écran de jeu. Le stade est vu de côté. Au moment du lancer, le batteur apparaît, de dos, sur la droite de l'écran. On peut ainsi intervenir sur les deux joueurs. Une bande d'informations est placée en haut, toutes les indications nécessaires s'y trouvent. Un mode entraînement permet de travailler les différents coups comme le lancer, les passes, les courses, la frappe. Toutes les manipulations se font au joystick. Il est donc presque inutile de parler anglais. Ce logiciel représente, ainsi, la simulation la plus accessible aux débutants.

HARD BALL

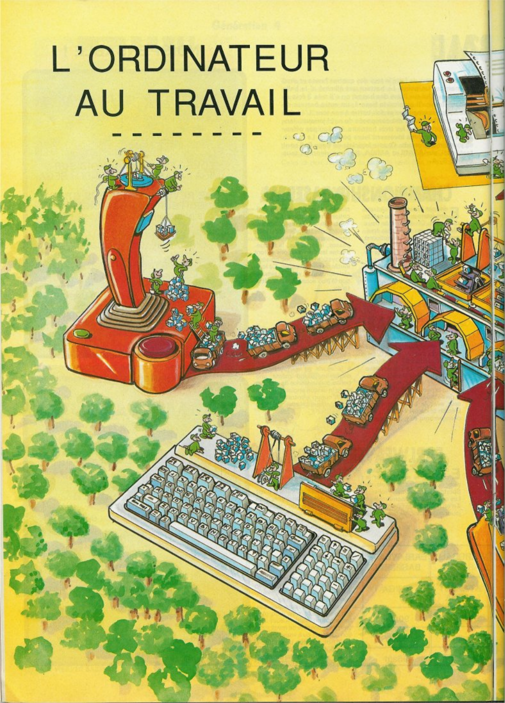
Présenté par ACCOLADE. Ce jeu nous avait déjà surpris par ses graphismes sur le C. 64, mais la version ST est encore bien plus belle. Le jeu se passe sur quatre écrans dont trois graphiques. Ceux-ci nous montrent : la partie gauche du stade, la partie droite et une vue du lanceur avec le batteur de face. L'écran texte est consacré aux changements de joueurs ou de tactiques, et au score. Ce BASEBALL est très complet et assez confortable à utiliser.
Toutes les commandes se font à la souris ou au joystick. Il nécessite quand même une bonne connaissance de ce sport et de la langue anglaise. Il n'y a pas d'option « entraînement », ceci manque cruellement à ce logiciel.

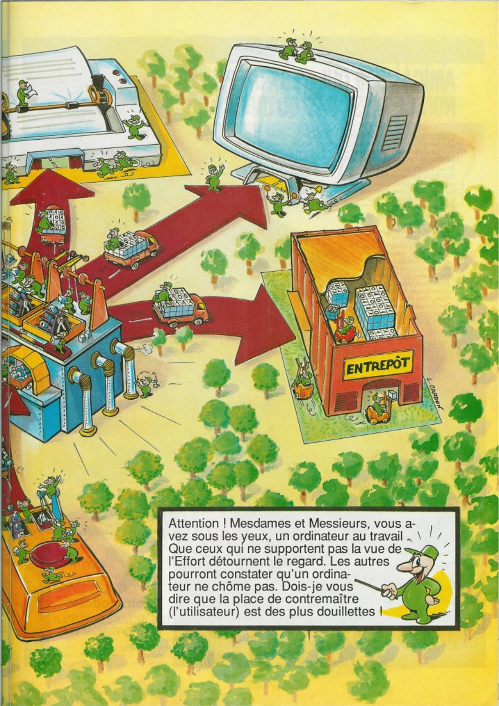
EARLWEAVER BASEBALL

Edité par Electronic Art. Sans conteste le meilleur, et le plus complet des logiciels de Sports d'équipe jamais réalisés. Les options sont innombrables ; il n'en manque pas une. On peut jouer au joystick, au clavier et à la souris. On peut s'entraîner et faire des matchs en version arcade ou simulation. Vingt équipes sont disponibles, il est possible de les manager seul ou avec l'aide du grand champion EARL WEAVER. Pour jouer, seize stades sont disponibles. On peut même racheter des joueurs et créer sa propre équipe dans son propre stade. Pendant la partie, les options sont là aussi incroyables. On peut non seulement choisir sa tactique, mais demander conseil à ses coéquipiers ou à son entraîneur. Il est même possible de crier après l'arbitre. Une voix annonce le nom de chaque nouveau batteur et ses qualités. Les cris de la foule sont d'un réalisme étourdissant. A tout instant, il est possible de revoir l'action au ralenti ou à vitesse réelle. SUPERBE, chacun peut choisir les options correspondant à son niveau et ainsi profiter au maximum de cette OEUVRE.

HIP	HARDBALL	EARL WEAVE BASEBALL
	ATARI ST AMIGA	AMIGA
	90 am st	90am
	60 am st	98am
	80 am st	95am

L'ORDINATEUR AU TRAVAIL




ENTREPÔT
L. CARDON
Attention ! Mesdames et Messieurs, vous avez sous les yeux, un ordinateur au travail. Que ceux qui ne supportent pas la vue de l'Effort détournent le regard. Les autres pourront constater qu'un ordinateur ne chôme pas. Dois-je vous dire que la place de contremaître (l'utilisateur) est des plus douillettes !



AMIGA 2000. OUI, C'EST UN PC NON, CE N'EST PAS QU'UN PC

SICOB AUTOMNE
STAND 1 BC 1280/1285

L'AMIGA 2000 vous ouvre de nouveaux horizons; il possède les fonctions, les caractéristiques d'un PC liées aux qualités exceptionnelles de l'AMIGA.

C'est tout l'environnement MS/DOS que vous continuerez d'utiliser en protégeant votre investissement PC: logiciels, périphériques, formation, tout en développant de nouvelles applications (cartes d'extension AMIGA, PC, XT).

C'est l'ouverture sur le monde AMIGA DOS:
- Une unité centrale puissante (Motorola 68000).
- Une interface utilisateur soignée (souris, icônes, menus déroulants et multifenêtrage).
- De hautes qualités graphiques (4096 couleurs) et sonores (synthétiseur intégré) débouchant sur des applications Vidéo, PAO, etc...
- Des possibilités de calcul permettant des applications scientifiques.

C'est deux ordinateurs en un:
- Il permet l'échange de données et le transfert de fichiers d'un logiciel PC à un logiciel AMIGA et inversement.
- Vrai multitâche, il sait dérouler simultanément un travail sous MS/DOS et sous AMIGA DOS.

Alors, super PC ou super AMIGA?
Un vrai phénomène, en tout cas,
l'AMIGA 2000!

LE PHÉNOMÈNE!

Commodore
UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

SAGHA

CONSOLE OU ORDINATEUR ?

Si le jeu constitue bien évidemment l'activité principale des utilisateurs de consoles, il en est de même, ce qui est plus surprenant, des utilisateurs de micros. Alors, dans ce cas, pourquoi acheter un micro-ordinateur ? Les arguments ne manquent, ni dans un sens, ni dans un autre, et c'est l'objet de ce dossier.

QU'EST CE QU'UNE CONSOLE ?

Le cœur d'une console de jeu est assez semblable à celui d'un micro-ordinateur. Un processeur puissant analyse les données d'un programme qui affiche des images, anime des objets et recoit des instructions par le biais des manettes de jeux.

La console se branche donc sur le téléviseur qui va afficher les images des différents jeux, qui sont en général disponibles sur des cartouches. Vous voulez changer de jeu, vous changez de cartouche, ce n'est pas plus compliqué que çela.

Des accessoires viennent de temps à autre enrichir les possibilités. NINTENDO et SEGA ont chacun un pistolet qui leur permettent de proposer un nouveau concept dans le jeu de tir. NINTENDO a mis au point également un robot qui est le point de départ d'une série de jeux sou-





vent pédagogiques. La société japonaise BANDAI propose également un tapis qui permet de faire de la gymnastique en animant par sa propre course, ses propres sauts, un personnage à l'écran. Ce tapis se connecte à la Nintendo mais ne sera sans doute pas disponible cette année. Au Japon toujours, il est possible sur cette même console de dessiner un pull over ou une écharpe et ensuite de connecter une machine à tricoter qui exécutera le travail que vous avez créé.

Mais là on commence à se rapprocher de ce qui fait la force d'un ordinateur : ses innombrables possibilités de connection au monde extérieur, qui induisent la question qui nous brûle les lèvres et qui est la suivante...

QU'EST CE QU'UN MICRO-ORDINATEUR ?

Pour donner des instructions à la machine, on ne dispose que de manettes de jeux sur une console. Pour visualiser l'exécution du programme, on ne dispose que du téléviseur.

Sur un micro-ordinateur les applications sont multiples parce que les périphériques susceptibles d'y être connectés sont vraiment nombreux (voir le dessin, page suivante).

Pour entrer les informations que l'on désire voir traiter par l'ordinateur, un des éléments essentiels est le clavier, qui permet de rentrer toutes sortes d'informations à base de texte. La souris ou la tablette graphique permettent d'entrer du dessin. Une caméra vidéo peut entrer de l'image et un micro, du son. Un clavier musical permet d'entrer des notes.

Bien sûr, manettes, souris et tracks-ball permettent comme sur les consoles, d'entrer des informations de direction et de déclenchement.

Une autre caractéristique du micro-ordinateur est la possibilité de sauvegarder vos propres informations. Que ce soit pour inscrire votre nom dans les meilleurs scores d'un jeu d'arcade ou pour emmagasiner des textes, des fiches, des dessins. Pour ce faire le micro autorise la connection d'un lecteur de cassette et, de plus en plus, d'un lecteur de disquette ou d'un disque dur.

A noter qu'au Japon, un lecteur de disque est disponible pour la console NINTENDO.



Enfin l'ordinateur n'est pas limité pour sortir les informations à un écran vidéo.

On peut lui connecter des imprimantes, il peut commander un clavier musical MIDI ou un vidéo-disque. Il peut envoyer les informations par téléphone ou être interactif avec toutes sortes d'environnement (d'un train électrique à une centrale de sécurité). Tous ces périphériques multiplient les activités possibles sur micro, mais cela est au détriment de la facilité d'emploi et de mise en œuvre, et pour des budgets qui sont, bien sûr, considérablement plus lourds.

INFOMANIE

LE TEMPLE DE L'ATARI ST

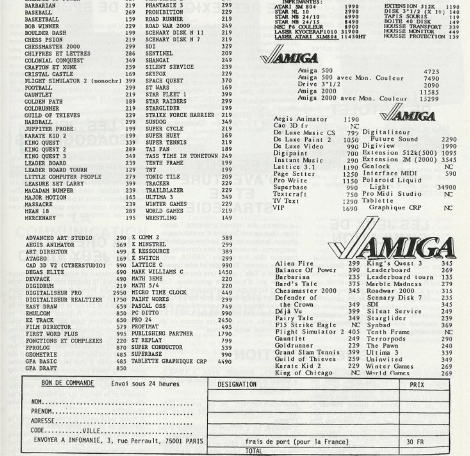
3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H/20H
PARKING

520 STF	2990	DRIVE SF 314	1990
520 STF MONOCHR	4690	CUMANA 3"1/2	1650
520 STF COULEUR	5490	CUMANA 5"1/4	2450
1040 MONOCHROME	5990	MODEM DIG 3000	4625
1040 COULEUR	7490	DD 20 M SH"205	4990
MEGA 2 ST	9450HT	DD CUMANA 30 M	7900
MEGA 4 ST	12450HT	DD CUMANA 60 M	12900
MEGA 2 ST LASER	19950HT	ATARI PC	NC

IMPRIMANTES :

ATARI SM 804	1990	EXTENSION 512K	1190
STAR NL 10	2990	DISK 3"1/2 (X 10)	140
STAR NB 24/10	6990	TAPIS SOURIS	119
STAR NB 24/15	8490	BOITE 40 DISK	149
NEC P6 COULEUR	8900	HOUSSE TRANSPORT	339
LASER KYOCERAF1010	31900	HOUSSE MONITOR	449
LASER ATARI SLM804	11450HT	HOUSSE PROTECTION	139



JEUX

221 BACKER STREET	229	METROPOLIS	169
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MORTVILLE MANOR	209
ALTERNATE REALITY	239	OGRE	349
ARKANOID	139	PAWN	199
ARTIC FOX	299	PHANTASIE	269
BALANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTASIE 3	299
BASEBALL	269	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	199	SCENARY DISK N 11	219
CHESS PSION	219	SCENARY DISK N 7	219
CHESSMASTER 2000	299	SDI	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SENTINEL	209
COLONIAL CONQUEST	349	SHANGAI	249
CRAFTON ET XUNK	259	SILENT SERVICE	239
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	229
FLIGHT SIMULATOR 2 (monochr)	399	SPACE QUEST	370
FOOTBALL	299	ST WARS	169
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	399
GOLDEN PATH	189	STAR RAIDERS	299
GOLDRUNNER	219	STARGLIDER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE HARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOG	349
JUPPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING QUEST	339	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIME IN TONETOWN	249
LEADER BOARD	239	TENTH FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TNT	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TONIC TILE	209
LEASURE SET LARRY	399	TRACKER	229
MACADAM BUMPER	239	TRAILBLAZER	229
MAJOR MOTION	165	ULTIMA 3	349
MASSACRE	239	WINTER GAMES	229
MEAN 18	289	WORLD GAMES	219
MERCENARY	195	WRESTLING	149

ADVANCED ART STUDIO	290	K COMM 2	589
AEGIS ANIMATOR	569	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESSOURCE	389
ATAGEO	169	K SWITCH	299
CAD 3D V2 (CYBERSTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	690	MARK WILLIAMS C	1450
DEVPACK	490	MATH 3EME	220
DIGIDRUM	219	MATH 5/4	220
DIGITALISEUR PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISEUR REALTIZER	1750	PAINT WORKS	299
EASY DRAW	659	PASCAL OSS	749
EMULCOM	850	PC DITTO	990
EZ TRACK	650	PRO 24	2450
FILM DIRECTOR	579	PROFIMAT	495
FIRST WORD PLUS	995	PUBLISHING PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST REPLAY	799
FPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	539
GEOMETRIE	485	SUPERBASE	990
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

AMIGA

Amiga 500	4725
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3"1/2	2090
Amiga 2000	11585
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15299

AMIGA

Aegis Animator	1190		
Cao 3D fr	NC		
De Luxe Music CS	799	Digitaliseur Future Sound	2290
De Luxe Paint 2	1050	Digiview	1990
De Luxe Video	990	Extension 512k(500)	1095
Digipaint	700	Extension 2M (2000)	3545
Instant Music	290	Genlock	NC
Lattice 3.1	1190	Interface MIDI	590
Page Setter	1250	Polaroid Liquid Light	34900
Pro Write	1150	Pro Midi Studio	NC
Superbase	990	Tablette Graphique CRP	NC
Textcraft	750		
TV Text	1290		
VIP	1690		

AMIGA

Alien Fire	299	King's Quest 3	345
Balance Of Power	390	Leaderboard	269
Barbarian	235	Leaderboard tourn	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	279
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenary Disk 7	235
Déjà Vu	399	SDI	345
Fairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Eagle	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Tenth Frame	NC
Goldrunner	229	Terrorpods	290
Grand Slam Tennis	399	The Pawn	240
Guild of Thieves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Uninvited	349
King of Chicago	NC	Winter Games	269
		World Games	269

BON DE COMMANDE   Envoi sous 24 heures

NOM...
PRENOM......................................
ADRESSE.....................................
CODE...........VILLE........................
ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
frais de port (pour la France)	30 FR
TOTAL	

JEUX ET HORS-JEUX, QUELLES SONT LES ACTIVITES POSSIBLES ?

Il est bien entendu que ce guide est dédié au jeu. Plus de 95% des pages y sont consacrées. Pour beaucoup d'entre vous, l'AMIGA 500 et le 520 ST peuvent constituer la machine de jeu idéale. Les ordinateurs étant beaucoup plus chers que les consoles, il nous a paru intéressant d'analyser brièvement les autres activités qu'ils rendent possibles. Mais commençons par le jeu.

LES JEUX DE PISTOLET

Alors là, c'est une exclusivité des consoles de jeu. Si votre plaisir est de tirer au pistolet, seul SEGA et NINTENDO vous offre cette activité. Petit à petit, les jeux destinés au pistolet sortent de la traditionnelle chasse au canard (bien que celle ci soit désopilante, par ailleurs) et vont jusqu'au jeu d'aventure (Gumshœ de NINTENDO).

LES JEUX DE SIMULATION

C'est plutôt une spécialité des ordinateurs avec le célèbre **« Flight Simulator II »** ou encore **« Silent service«** . Avec **« Out Run »**, la console SEGA recrée une course d'auto avec un réalisme encore rarement atteint. Avec leurs nouvelles possibilités graphiques et l'extension de leur mémoire, les consoles sont capables de rivaliser avec les ordinateurs dans cette catégorie.

LES JEUX DE REFLEXION

On annonce bien un **« Monopoly«** pour SEGA vers la fin de l'année, mais les jeux de reflexion et de société sont particulièrement rares sur les consoles. Par contre les ordinateurs, AMIGA comme ATARI ST, possèdent parmi les meilleurs programmes de jeux d'échecs qu'ils soit possible d'affronter actuellement sur une machine. En plus d'être, à votre gré, un partenaire plus ou moins fort, l'ordinateur devient volontiers pédagogue en vous montrant les coups permis et ceux qu'il aurait joué à votre place **(Chessmaster 2000)**.

LES JEUX D'AVENTURE ET DE STRATEGIE

Là encore, les micros prennent l'avantage. Que ce soit les jeux d'aventure graphique, les jeux de rôle ou bien encore les wargames, le catalogue des consoles est presque vide. Par contre l'AMIGA, avec des jeux comme **'Defender of trhe crown'** ou **'Bard's Tale'**, ouvre une ère nouvelle dans le jeu d'aventure graphique. Les pages d'écran qui accompagnent le scénario sont d'une beauté époustouflante, et le processeur sonore permet des illustrations sonores fantastiques. L'Atari ST suit de près, mais on a pas encore vu de programmes aussi réussis.

LES JEUX DE SPORT

La aussi les consoles se déchainent que ce soit la Nintendo ou la Sega, la plupart des sports populaires ont leur adaptation vidéo. L'Amiga et l'ATARI ST sont un peu en retrait, car leur bibliothèque est un peu moins fournie. L'Index de fin de magazine vous donne les disponibilités pour chaque machine. Quant à la rubrique des jeux de sport, elle vous en dira plus sur les mérites respectifs de chaque version.

LES JEUX PEDAGOGIQUES

Parent pauvre de la famille, le jeu pédagogique est pour l'heure encore, essentiellement de langue anglaise. Ce qui n'est pas d'une importance extraordinaire sur le jeu d'action, mais qui devient franchement gênant dans la pédagogie. Ce n'est pas encore cette année que l'une de ces machines comblera les amateurs.

LA CREATION DE JEUX VIDEO

Jusqu'à présent et toujours par manque de puissance, la plupart des jeux d'arcade destinés aux micro-ordinateurs étaient développés sur de gros ordinateurs, puis transferés à la fin sur le micro auquels ils étaient destinés. Aujourd'hui le ST et l'AMIGA offrent tous les outils de programmation (Compilateurs, assembleurs, debuggers), de création graphique (digitaliseurs) et sonore (samplers) pour la réalisation d'une jeu du début à la fin. Il est donc possible à des jeunes de rivaliser avec de grosses sociétés dans la création d'un jeu vidéo, car ils compensent souvent par leur imagination, leur enthousiasme et le temps qu'ils consacrent au développement, leur manque de moyens financiers.

A noter pour ceux qui penchent vers la console de jeu, la possibilité sur la console NINTENDO de modifier certains jeux à sa convenance, qui, sans entrer du tout dans la programmation, peut faire comprendre cependant les divers éléments constitutifs d'un jeu vidéo.

LES JEUX D'ACTION

C'est le domaine de prédilection des consoles de jeux. Peu ou prou, tous les grands jeux qui ont du succès dans les salles d'arcade sont adaptés aux consoles de jeux. Avec **« Space Harrier »**, **« Enduro Racer »**, **« Rocky »** la console SEGA marque son intérêt pour les hits récents des jeux de café.

Nintendo est un peu plus en retard avec des titres comme **« Donkey Kong »**, **« Mario Bros » ou « Popeye »**. Mais d'autres marques, comme CAPCOM ou TAITO qui développent pour la console Nintendo, arrivent avec **« 1942 »**, **« Ghost'n'Goblins »**, **« Commando » et « Arkanoid »**.

Malheureusement, ils ne seront sans doute pas disponible cette année en France.

L'AMIGA, lui, a défrayé la chronique avec son adaptation de **« Marble madness«** , quant au ST, de plus en plus de grands titres d'Arcade sont adaptés pour lui : **« Arkanoid »**, **« Roadrunner »**, **« Indiana Jones »**, ...



LA COMMUNICATION ET LE MINITEL

C'est l'un des domaines ou, paradoxalement, la France à le plus de retard. Aux Etats-Unis, la communication entre micros par le biais d'un modem et d'un téléphone est une des activités les plus répandues parmi les utilisateurs d'ordinateurs personnels. En France, après des années de purgatoire, cette activité commence à se répandre par le biais du minitel. C'est ainsi que connecter un micro à un minitel vous permet non seulement d'économiser sur vos notes de téléphone en sauvegardant les pages qui vous intéressent pour consultation hors connection, mais aussi d'échanger des programmes avec vos amis et même faire un mini-serveur chez vous sur votre micro.
A noter pour les joueurs, les possibilités nouvelles apportées par la capacité de communication de l'ordinateur. Par exemple, si vous possédez un AMIGA vous pouvez jouer par téléphone avec un ami possédant un ST sur **'Flight Simulator II'**. Chacun pilotant un avion sur sa machine, vous pouvez vous chercher et vous combattre. De même MIDI MAZE autorise 16 (oui, seize !) 520 ST à se connecter ensemble et 16 joueurs peuvent se tirer dessus dans les méandres d'un labyrinthe.

L'INITIATION A LA PROGRAMMATION

Les consoles, sans clavier, n'autorisent pas la programmation. Les micros, en particulier le ST et l'AMIGA, offrent pour la première fois, à un prix grand public, une puissance suffisante à l'utilisation de la majorité des langages informatiques. Sur les précédentes machines 8 bits (Atari 800 / Amstrad CPC / Commodore 64 / Thomson / MSX), seuls, le Basic et l'assembleur étaient envisageables sur la machine. Dans certains cas, le Pascal, le C ou le Forth étaient disponibles, mais dans des versions tellement amoindries qu'elles pouvaient à la rigueur servir à une petite initiation, mais en aucun cas de base de développement. Quant aux langages de l'intelligence artificielle (LISP, PROLOG), mieux valait ne pas y penser. Aujourd'hui ces nouvelles machines possèdent tous ces langages et des capacités de mémoire permettant de les exploiter à fond. Ce qui nous amène à notre prochaine rubrique : la création de jeux vidéos.

LA GESTION

En dehors des jeux et de la création, les micro-ordinateurs sont des fabuleux instruments de gestion. Pas la gestion familiale bébête, mais plutôt le traitement de texte ou le tableur.

Avec leurs écrans 80 colonnes et la disponibilité d'imprimantes avec une qualité courrier à moins de 3000 francs, les étudiants et même les lycéens peuvent exploiter pendant leurs études des outils qui leurs deviendront indispensables lors de leur entrée dans la vie active. De même que la calculatrice est rentrée dans toutes les écoles, l'ordinateur en fera partie intégrante dans les années qui viennent. Mélanger le ludique et le sérieux, c'est ce que propose les micros de nouvelle génération à ceux que le mot 'ordinateur' n'effraie pas.

LES SPECIALISTES DU ST

ILS ECRASENT LES PRIX !

ATARI 520 STF:	2990 F
ATARI 520 STF + Moniteur Couleur	4990 F
ATARI 1040 STF + Moniteur SM 125	5990 F
ATARI 1040 STF + Moniteur Couleur	7490 F



ILS VOUS FONT BENEFICIER EN PRIORITE DES NOUVEAUTES

MEGA 2 ST

MEGA 4 ST

IMPRIMANTE LASER ATARI

DISQUE DUR SH 205



- ☞ ***UNE EXPERIENCE DE DEUX ANS***
- ☞ ***DES CONSEILS DE PROFESSIONNEL***
- ☞ ***DES PRIX GRAND PUBLIC***

EN PROVINCE

SORBONNE INFORMATIQUE **06000**
Loisir: 40, rue Gioffredo NICE 93.85.17.55
Professionnel: 22, rue Massena NICE 93.88.31.32

ORDINATEUR DIFFUSION **13006**
3, rue Laffont MARSEILLE 91.54.33.36

KEMPER INFORMATIQUE **29000**
72-74, av. de la Liberation QUIMPER 98.53.31.48
5, rue Georges Sand BREST 98.46.43.73

LOGISOFT **31000**
10, place Occitane TOULOUSE 61.22.61.41

CRAZY EDDIE **33000**
24, rue Saint Remy BORDEAUX 56.44.40.12

MICRO VIDEO **37000**
81, rue Michelet TOURS 47.05.78.50

MICRO AVENIR **38500**
2, avenue Georges Frier VOIRON 76.65.72.55

MICRONAUTE **44000**
9, rue Urvoy de St Bedon NANTES 40.69.03.58

SERVICE COMPUTER **76100**
52, avenue J.Cartier ROUEN 35.62.34.63

A L'EST DE PARIS

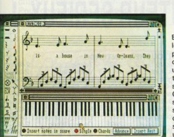
MICRO VIDEO **75010**
Loisir: 8, rue de Valenciennes PARIS 42.01.83.66
Professionnel: 135 rue du Faubourg St Denis 42.39.09.21

A L'OUEST DE PARIS

ELECTRON **75017**
117, avenue de Villiers PARIS 47.66.11.77
Bientot nouvelle adresse :Porte de Champerret

Cette publicité a été réalisée avec un 1040 ST et PUBLISHING PARTNER

LES APPLICATIONS MUSICALES



Elles sont appelées à connaitre un développement explosif. Le ST et l'AMIGA possèdent des 'chips' sonores sophistiqués. En particulier, l'AMIGA qui intègre un processeur spécifique avec des caractéristiques qu'on avait encore jamais vu sur un micro.
Connecté à une chaine HI-FI, il génère des sons stéréos extraordinaires ; ce que se sont empressés d'exploiter les créateurs de jeux. Associé à un logiciel de composition et d'édition musicale, il représente un outil d'initiation à la musique remarquable. Moins bien pourvu en sonorités internes, le ST reprend l'avantage pour tous ceux qui veulent connecter à l'ordinateur un appareil MIDI, en particulier un synthétiseur.
L'interface MIDI étant standard sur le ST, de nombreux logiciels (séquenceurs, éditeurs, gestionnaire de librairies, échantillonneurs, utilitaires d'impression de partition) sont venus grossir une bibliothèque de choix pour le musicien professionnel. Pour ceux qui ne veulent pas trop investir en musique, l'AMIGA est le meilleur choix. Pour les pros (ou ceux qui veulent le devenir) c'est plutôt le ST.

LA MICRO-EDITION

En dehors des applications traditionnelles de bureautique que sont le traitement de texte, le tableur graphique et la gestion de fichiers, de nouvelles applications voient le jour. C'est le cas de la mise en page (micro édition, P. A. O) qui arrive avec l'AMIGA et le ST à des prix encore jamais vus. Par exemple un 520 ST et le logiciel de micro édition 'Publishing Partner' coute 4780 francs TTC. Somme qui ne permet même pas d'acheter le logiciel sur Macintosh. En allant avec vos disquettes chez un revendeur équipé d'une imprimante Laser, vous pouvez créer vous même des documents professionnels (journaux d'école ou d'association, thèses et même un bouquin). Avec les applications musicales, c'est certainement une des révolutions les plus importantes apportées par les nouveaux micros.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA ROBOTIQUE

Pour ceux d'entre vous qui s'intéressent à ces domaines, un champ d'exploration nouveau s'ouvre avec des capacités supérieures à un méga de mémoire vive. Les systèmes experts, ainsi que les langages de l'I. A. sont des gros consommateurs de mémoire. L'alternative est : soit des gros systèmes, soit les nouveaux micros à base de micro-processeur 68000 qui gèrent jusqu'à 16 Mégas Octets. A noter, en ce qui concerne la robotique, le charmant compagnon de la console NINTENDO qui peut vous aider un peu à défricher cette discipline, même si il est pour l'instant plutôt destiné à des jeux pédagogiques.

LES APPLICATIONS GRAPHIQUES



L'AMIGA a établi de nouveaux standards dans la qualité des images auxquelles on peut s'attendre sur un micro personnel. Que ce soit des dessins issus d'utilitaires graphiques ou des images digitalisées. Qui n'a jamais vu une image réalisée sur l'AMIGA n'imagine pas la qualité à laquelle on peut prétendre aujourd'hui. Cependant, les résolutions les plus hautes nécessitent l'acquisition d'un très bon moniteur qui peut grever le budget d'un amateur. Par contre un AMIGA 2000, pourvu d'un digitaliseur et de bons logiciels de dessin et d'animation rivalise avec des palettes atteignant plusieurs fois son prix.

Le ST est capable de surprendre, et de nombreux graphistes ont réalisés des œuvres de bonne facture dans sa résolution la plus basse. Sur le graphisme, la situation est inversée par rapport à la musique : l'AMIGA a des qualités qui peuvent séduire les professionnels et des amateurs s'amuseront déjà beaucoup avec le ST.
Quelque soit celui que vous choisissiez, ces nouveaux appareils et les logiciels associés vont vous permettre de réaliser des dessins, des logos, des publicités, du dessin animé, du graphisme et de l'animation en trois dimensions, du plan et de l'architecture.

QUAND VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER .....
IL VOUS FAUT UN INTERLOCUTEUR SERIEUX !

MICRO VIDEO

vous présente les machines les plus folles de la rentrée.

POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES

Les nouveautés
Le hit-parade
Les promotions

12 mois sur 12, nous nous occupons de micro-ordinateurs et de consoles de jeu. Allez vous de nouveau confiez l'avenir de votre machine à une grande surface ???

CARTOUCHES NINTENDO

Stack up	249F	Tennis	249F
Duck hunt	249F	Volley Ball	249F
Hoogan's Halley.	249F	Balloon fight	249F
Wild Gun man	249F	Clu Clu land	249F
Super Mario B.	249F	Ice Climber	249F
Exite Bike	249F	Pinball	249F
Match rider	249F	Kung fu	249F
Wrecking Crew.	249F	Urban Champion.	249F
Golf	249F	Donkey Kong	249F
Pro Wrestling	249F	Donkey Kong 3	249F
Football	249F	Popeye	249F
Slalom	249F		



CONSOLE NINTENDO
Livré avec 2 manettes et un jeu 1190F
CONSOLE DE LUXE
+ robot + Pistolet
+ 2 jeux 1990F
ROBOT 390F
PISTOLET 249F



CONSOLE SEGA
Livré avec 2 joysticks et 2 jeux 990F
PISTOLET SEGA
Livré avec 3 jeux 450F

CARTOUCHES 256K

My Hero	169F
Ghost House	169F
Teddy Boy	169F
Transbot	169F
Super Tennis	169F
F-16 Fighter	169F

CARTOUCHES 1Mo

Choplifter	219F
Black belt	219F
Action fighter	219F
Pro Wrestling	219F
Great Golf	219F
World Soccer	219F
The Ninja	219F
Alex Kid in M.W.	219F
Wonder Boy	219F
Shotting Gallery	219F
Quartet	219F
Gangster town	219F
Zillion	219F
Enduro Racer	219F
World GP	219F
Astro Warrior	219F

CARTOUCHES 2Mo

Rocky	269F
Out Run	269F
Space Harrier	269F

SUPER JOYSTICK
SEGA 169F

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

Téléphones
(1) 42.01.83.66
(1) 42.01.24.30

Conditions de vente:
Prix spéciaux pour associations, clubs, comités d'entreprise.
Plusieurs formules de crédit possible.
Pour votre sécurité, la maintenance des appareils est assurée dans nos ateliers, ce qui vous assure les réparations les plus rapides.

3615 code

SM1*ST

C'est le code qui vous permet d'accéder au serveur ST Mag. Salons, forums, infos, concours... Et le téléchargement, grâce auquel vous pouvez acquérir de nouveaux programmes en quelques minutes seulement!

SUR LES BOITES A LETTRES (BAL), VOUS POUVEZ COMMUNIQUER ENTRE VOUS, MAIS VOUS POUVEZ AUSSI NOUS POSER VOS QUESTIONS. REPONSE GARANTIE SOUS 24 HEURES (OU 48 HEURES LE WEEK-END). IL Y A UN SPECIALISTE POUR CHAQUE CATEGORIE!

BAL STMUSIQUE

Nos spécialistes répondent à toutes vos questions sur la Midi, les synthés, les séquenceurs, le standard, la registration de sons, etc, etc... En préparation: le téléchargement de sons pour la plupart des synthés actuels!

BAL AVENFOU

L'Aventurier Fou est *vraiment* fou: non seulement il est sur les forums tous les soirs à partir de 10 heures, mais en plus il répond à *toutes* vos questions sur les jeux dans sa bal Avenfou. Solutions, trucs et astuces... Il est incollable (d'ailleurs, on l'appelle familièrement Oncle Bens).

BAL AMIGA

Enfin et pour la première fois, des spécialistes compétents répondent à vos questions sur l'Amiga! Tout est permis: les nouveautés, la technique, les astuces...

BAL STMAG

Toutes les questions techniques sur le ST. Les logiciels, la programmation, le hard, les dernières nouvelles, toute la rédaction de ST Magazine à votre service!

BULLETIN D'ABONNEMENT

GENERATION 4, le magazine des nouvelles machines et du 68000 vous rendra désormais compte des sorties de tous les jeux de l'AMIGA, l'ATARI ST, la NINTENDO et la SEGA. Le point de vue de plusieurs spécialistes pour les jeux les plus réussis ou les plus controversés. De façon que chacun puisse trouver un "testeur" qui lui ressemble. Un cahier d'initiation à la programmation du 68000 dans tous les langages où il excelle: Assembleur, Pascal, C, GFA basic... Les news et previews qui concernent ces machines pour vous tenir à la page de l'actualité et même ... en avance sur l'actualité. Enfin un cahier spécial AMIGA pour aller plus loin dans la découverte de cette nouvelle machine.

Le numéro 2 de GENERATION 4 analyse 60 nouveaux jeux. Vous trouverez également ce que nous préparent pour cette fin d'année les 50 plus gros éditeurs de jeux mondiaux. Un régal ! Un dossier spécial graphisme sur l'AMIGA ainsi que la liste complète des logiciels disponibles sur cette machine, tous genres confondus. Le cahier de programmation débute avec une gestion de fichiers en GFA, un programme d'animation 3D en Assembleur et les bases du Pascal. A ne manquer sous aucun prétexte. Parution mi-novembre. Prix 25 francs.

ABONNEMENT 11 NUMEROS — 250 FRS FRANCE ET EUROPE — 310 FRS AVION EUROPE — 350 FRS DOM TOM ET HORS EUROPE

LES NUMEROS 2 ET 3 A L'ESSAI (ACHEMINEMENT RAPIDE) : 70 FRS

NOM: PRENOM:

ADRESSE DE LIVRAISON:

VILLE: CODE:

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE 210 rue du FG ST-MARTIN 75010 PARIS - CCP ou Chèque bancaire - Etranger: Virement bancaire ou chèque encaissable S. P.

NINTENDO

Pendant que la console de jeu VCS d'ATARI poursuivait une vie tranquille et régulière, pendant que successivement MATTEL puis COLECO jetaient l'éponge au point que des soi disant 'experts' prédisaient la mort du jeu vidéo, très loin de nous une compagnie japonaise était à l'origine d'un phénomène de société.

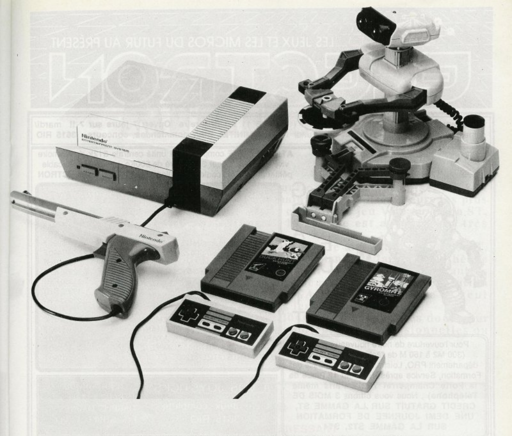
NINTENDO a vendu plus de 10 millions de consoles de jeu dans les dernières années, donnant naissance à toute une industrie: cartouches compatibles, manettes de jeux, revues et même des livres spécialisés. Fort de son expérience, NINTENDO attaque maintenant l'Europe avec pour débuter, seulement une toute petite partie de l'arsenal qui a fait son succès.

POUR

TRES NOMBREUX JEUX
(Plus de 500 dans le monde)
QUALITE DES JEUX
PLUSIEURS EDITEURS DE JEUX attirés par un parc de machines important (Plus de 10 millions)
PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
PISTOLET et ROBOTS VENDUS AVEC LA CONSOLE
NOMBREUX PERIPHERIQUES EN OPTION
NOTICES BIEN DETAILLEES
CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

PRESENTATION AUSTERE
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE



La NINTENDO PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs
de type Z80 / 8bits

Vidéo:
256 x 240
52 couleurs
64 sprites
4 couleurs par sprites
256 caractères
4 couleurs par caractères

Générateur sonore sophistiqué

Pas de **Clavier**
manette de jeu
Pistolet
Robot

Unité de disquette (Pas encore importé)

Interfaces:
Vidéo Composite
Cartouche
Connecteur d'extensions

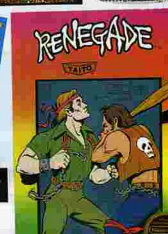
Nintendo





De nombreux fabricants de jeux vidéo japonais, et maintenant américains ont sortis des titres pour la console NINTENDO. Ce sont de grands noms du jeu d'arcade comme **Taito, Capcom, Konami** ou bien encore **Tecmo**. D'autres sociétés comme **Bandai** qui vient du jouet, **SNK, IREM, Data East** et même aussi **Activision** et **Broderbund** les ont rejoint. De super titres comme Arkanoid, Karnov, Rygar, Goonies, Ikari Warriors et bien d'autres font les délices des joueurs américains. Quand seront-ils importés dans notre beau et grand pays, une des clés du succès commercial de la console est surement là.

SUNSOFT

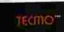


SOLOMON'S KEY  TECMO™

ST★R FORCE TECMO™

RYGAR TECMO™





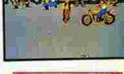
TECMO™

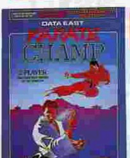














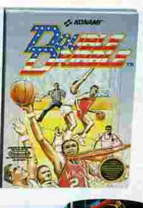






















INDEX DES JEUX NINTENDO

KONAMI







KARATE CHAMP



NINTENDO - SEGA

SEGA

1. CONSOLE DE JEUX 990 F

Livrée avec 2 manettes de jeux
1 cartouche Hang one (simulateur moto)

2. ACCESSOIRES 449 F

Pistolet
Livré avec 3 jeux
Marksman shooting
Trap shooting
Safari Hunt

CARTOUCHES

6 WONDER BOY	219 F
7 SECRET COMMAND	219 F
8 F 16 FIGHTER	169 F
9 WORLD GRAND PRIX	219 F
10 ACTION FIGHTER	219 F
11 TRANSBOT	169 F
12 ROCKY	269 F
13 CHOPLIFITER	219 F
14 PRO WRESTLING	219 F
15 ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	219 F
16 SPACE HARIER	269 F

OUTRUN — Bientôt disponible

NINTENDO

3. CONSOLE DE BASE 1190 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche

4. CONSOLE DE LUXE 1990 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche
+ 1 robot et sa cartouche
+ 1 pistolet et sa cartouche

5. ACCESSOIRES

17 Robot	390 F
18 Pistolet	249 F

CARTOUCHES

19 1942 commando
20 Duck Hunt
21 Gyromite
22 Golf
23 Super Mario
24 Urban champion
25 Pope Ye

249 F

De nombreux autres titres bientôt disponibles

191 - ATARI 520 STF
2990 F

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
Frais de port logiciels 20 F
Frais de port matériel 70 F
Total

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à
JBG ELECTRONICS
163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM
PRENOM
ADRESSE

TEL
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

CB
Signature



L'ATARI ST PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Fréquence 8 MHz

Mémoire morte: 192K
Mémoire vive: 512 K standard extensible 1 Mo interne, 4 Mo externe (520STF)
Mémoire vive: 1024K standard extensible , 4 Mo externe ou interne (1040STF)

6 coprocesseurs spécifiques:

Résolution vidéo:
320 x 200 (16 couleurs parmi 512)
640 x 200 (4 couleurs parmi 512)
640 x 400 monochrome

Chip sonore:
3 voies / sortie mono
5 octaves

Clavier 94 touches
Souris / manette de jeu

Unité de disquette 3'5 de 360 K/ 1 lecteur connectable (520 STF)
Unité de disquette 3'5 de 720 K/ 1 lecteur connectable (1040 STF)

Interfaces:
Parrallèle, série, RGB, Vidéo monochrome
Interface MIDI / Port DMA / Cartouche

ATARI ST

Revenant d'une situation très compromise, ATARI sous la direction de Jack Tramiel est maintenant un des acteurs les plus en vue de la scène informatique. De la console de jeu VCS au Mega ST, en passant par des compatibles PC, la gamme est aujourd'hui très complète.

La machine la plus populaire aujourd'hui, le 520 ST, est une très bonne machine d'initiation, possédant une large bibliothèque de jeux et pouvant également convenir pour un grand nombre d'autres tâches. Une certaine faiblesse du processeur sonore et une résolution couleur inférieure à celle de l'AMIGA l'empêche d'être le seul compétiteur dans le domaine du jeu dans les années à venir.

Son grand frère, le 1040 ST, bien que très doué pour le jeu, est plus à son affaire dans des applications professionnelles ou semi-professionnelles.

POUR

PRIX TRES INTERESSANT
MACHINE TRES CONVIVIALE
IMPORTANT PARC DE MACHINES et Réputation bien établie
NOMBREUX LOGICIELS EN FRANCAIS
et Bibliothèque assez complète en plusieurs langues
LOGITHEQUE COMPLETE, EVOLUTIVE, à Prix modérés
INTERFACE MIDI et PROGRAMMES MIDI performants
RAPPORT QUALITE/PRIX DES PERIPHERIQUES (ex:Imprimante laser)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
AGREMENT D'UTILISATION EN MONOCHOME
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
TRANSFORMATEUR INTEGRE

CONTRE

SON (COPROCESSEUR SON DEPASSE)
FIABILITE DU DRIVE
FIABILITE ALIMENTATION
DRIVE SIMPLE FACE (520 STF), à capacité réduite
EXTENSION MEMOIRE NON PREVUE PAR LE CONSTRUCTEUR
(mais qui reste néanmoins possible)
NOMBRE DE COULEURS EN HAUTE RESOLUTION (2 seulement)

INDEX DES JEUX ST

10 TH FRAME	ACCESS
221 B BAKER STREET	DATASOFT
AESOP'S FABLES	
AIRBALL	MICRODEAL
ALPHA BYTES	
ALTAIR	ERE INFORMATIQUE
ALTERNATE REALITY	DATASOFT
AMAZON	TELARIUM
ARCTICFOX	ELECTRONIC ARTS
ARENA	PSYGNOSIS
ARKANOID	IMAGINE
AUTODUEL	SSI
BALANCE OF POWER	MINDSCAPE
BARBARIAN	PSYGNOSIS
BLACK CAULDRON	SIERRA ON LINE
BOB WINNER	LORICIELS
BORROWED TIME	ACTIVISION
BOULDER DASH CONSTR. KIT	DATABYTE
BRATACCAS	PSYGNOSIS
BRIDGE PLAYER 2000	ARTWORX
CARDS	MICRODEAL
CHAMPIONSHIP BASEBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP FOOTBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP WRESTLING	EPYX
CHESS 3D	PSION
CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS
CHIFFRES ET LETTRES	ATARI/NATHAN
COLONIAL CONQUEST	SSI
CRAFTON & XUNK	ERE INFORMATIQUE
CRIMSON CROWN	POLARWARE
CRYSTAL CASTLES	ATARI
DAMES 3D	COBRA SOFT
DAMES SCANNER	
DECIMAL DUNGEON	
DEEP SPACE	PSYGNOSIS
DELTA PATROL	THE OTHER VALLEY
DIABLO	CLASSIC IMAGE
DONALD DUCK'S PLAYGROUND	SIERRA ON LINE
EDEN BLUES	ERE INFORMATIQUE
EIGHT BALL	MICRODEAL
ELECTRONIC POOL	MICRODEAL
EREBUS	TITUS
EXTENSOR	GOLDEN GAMES
FAHRENHEIT 451	TELARIUM
FANTASTIC FOUR	US GOLD
FIRE BLASTER	PARADOX
FIRST MATH	

FIRST SHAPES	
FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
FLIPSIDE	MICRODEAL
FRACTION ACTION	
GATEWAY	
GATO	SPECTRUM HOLOBYTE
GAUNTLET	US GOLD
GOLDEN PATH (THE)	FIREBIRD
GOLDRUNNER	MICRODEAL
GRAND PRIX 500cc	MICROIDS
GREAT BATTLES	
GUILD OF THIEVES	RAINBIRD
HACKER	ACTIVISION
HACKER II	ACTIVISION
HADES NEBULA	NEXUS
HARDBALL	ACCOLADE,
HARRIER STRIKE MISSION	MILES COMPUTING
HEX	MARK O/T UNICORN
HIPPOBACKGAMMON	HIPPOPOTAMUS
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY	
HOLLYWOOD POKER	GOLDEN GAMES
INFOCOM	
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEM 3'S
JEWELS OF DARKNESS,	RAINBIRD,
JOUST,	ATARI
JUPITER PROBE	
KARATE KID II	MICRODEAL
KARATE KING	KING SOFT
KINDERAMA,	
KING QUEST I	SIERRA ON LINE
KING QUEST II,	SIERRA ON LINE
KING QUEST III	SIERRA ON LINE
LANDS OF HAVOC	MICRODEAL
LEADER BOARD	ACCESS
LEISURE SUIT LARRY	SIERRA ON LINE
LIBERATOR	MICRO VALUE
LITTLE COMP.PEOPLE,	ACTIVISON
MACADAM BUMPER	ERE INFORMATIQUE
MAJOR MOTION	MICRODEAL
MANOIR DE MORTEVIELLE	KYILKHOR
MASSACRE,	LORICIEL
MATH WIZARD	
MATHTALK	
MEAN 18,	ACCOLADE,
MERCENARY	NOVAGEN,
METROCROSS	US GOLD
METROPOLIS	PARADOX EIDER

INDEX DES JEUX ST

SEGA

Plus récemment entré dans la compétition, SEGA est d'origine japonaise comme NINTENDO et est connu en France pour un grand nombre de succès d'arcade disponibles dans les cafés et salles de jeu.

Cette entrée récente fait à la fois la force et la faiblesse de la position de SEGA. Force, car cela lui a permis de construire une console de technologie plus moderne et à priori plus puissante. Force encore, avec sa bibliothèque de jeux qui proposent des hits plus récents que ceux de NINTENDO. Par contre le retard pris par SEGA sur les marchés japonais et américains fait que sa position commerciale et financière est beaucoup plus fragile.

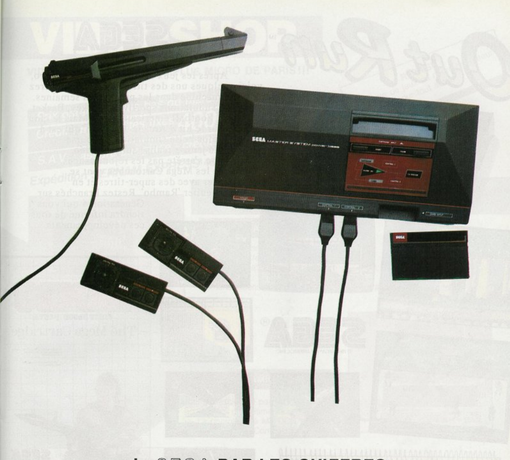
De la capacité de SEGA à tenir bon face au bulldozer NINTENDO, dépendra dans les années qui viennent l'approvisionnement en nouveaux titres pour les utilisateurs de cette console. Et quant on connait la richesse du catalogue de SEGA !

POUR

GRAPHISMES ET COULEURS
SON DE HAUTE QUALITE
QUALITE DES JEUX
PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
NOTICES BIEN DETAILLEES ET EN FRANCAIS
PERIPHERIQUES EN OPTION
CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

NOMBRE DE LOGICIELS encore restreint
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE



La SEGA PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs

Mémoire morte: 16K
Mémoire vive: 16K

Vidéo:
256 x 192
64 couleurs
256 sprites
16 couleurs par sprites
448 caractères
16 couleurs par caractères

Générateur sonore
3 voies / 4 Octaves

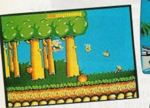
Pas de **Clavier**
manette de jeu
Pistolet
Tablette graphique

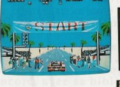
Interfaces:
Vidéo
Cartouche

Out Run™

SEGA

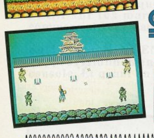
Après les jeux analysés dans ce numéro, voici quelques uns des titres dont vous pourrez nourrir votre machine dans les prochaines semaines. Beaucoup de simulations sportives, Hockey, Basket ball, Tennis, Football américain, Golf. Mais le clou sera bien sur le hit d'Arcade 'Out Run' qui est à ce jour la plus belle simulation de course automobile jamais réalisé sur jeu vidéo.
Mais là ne s'arrête pas les réjouissances, puisque les Méga Cartouches vont se succéder avec des super-titres et en particulier 'Rambo'. Restez branchés sur Génération 4 qui vous tiendra informé de tous ces développements.



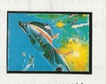


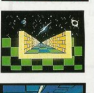






SEGA®
© 1986 SEGA® OF AMERICA, INC.









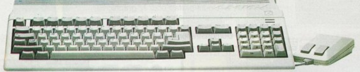




INDEX DES JEUX SEGA

ACTION FIGHTER	SEGA
ALEX KIDD MIRACLE WORLD	SEGA
BANK PANIC	SEGA
BLACK BELT	SEGA
CHOPLIFTER	SEGA
ENDURO RACER	SEGA
FANTASY ZONE	SEGA
GHOST HOUSE	SEGA
GREAT SOCCER	SEGA
HANG ON	SEGA
MARKSMAN SHOOTING	SEGA
MY HERO	SEGA
NINJA	SEGA
PROWRESTLING	SEGA
QUARTET	SEGA
ROCKY	SEGA
SECRET COMMAND	SEGA
SHOOTING GALLERY	SEGA
SPACE HARRIER	SEGA
SPY VS SPY	SEGA
TRANSBOT	SEGA
WONDER BOY	SEGA
WORLD GRAND PRIX	SEGA





L'AMIGA 500 PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Fréquence 7.14 MHz

Mémoire morte: 256K
Mémoire vive: 512 K standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe

3 coprocesseurs spécifiques:
Daphné - Graphique animation
Agnès - Gestion vidéo / contrôle de 8 'sprites'
Portia - Controle d'entrées / sorties

Résolution vidéo:
320 x 256 (32 couleurs parmi 4096)
320 x 512 (32 couleurs parmi 4096)
640 x 256 (16 couleurs parmi 4096)
640 x 512 (16 couleurs parmi 4096)

Chip sonore:
4 voies / sortie stéréo
9 octaves

Clavier 94 touches
Souris / manette de jeu

Unité de disquette 3'5 de 880K / 3 lecteurs connectables

Interfaces:
Parrallèle, série, RGB, Vidéo monochrome

AMIGA

Après le triomphe mondial qu'il a rencontré avec le 64 et le 128, COMMODORE nous propose aujourd'hui ce qui pourrait bien être le micro-ordinateur personnel des années 85/90. Car si l'AMIGA 1000 était un peu cher pour jouer ce rôle, l'AMIGA 500, qui est doté de tous les les raffinements de son ainé et même d'une mémoire plus conséquente, est disponible dès maintenant à moins de 5000 francs.

Pour toutes applications ludiques, graphiques et sonores, aucune machine ne s'approche de ses performances, même à des prix nettement plus élevés.

A noter également l'AMIGA 2000, encore plus puissant, orienté vers des applications professionnelles, notemment grâce à sa compatibilité IBM PC.

POUR

QUALITES GRAPHIQUES EXCEPTIONNELLES
COPROCESSEUR SON TRES PERFORMANT
PRIX ATTRACTIF, compte tenu des possibilités
LOGITHEQUE DE QUALITE, qui gagne en quantité
MULTITACHE
MEMOIRE EXTENSIBLE PREVUE (jusqu'à 8 Megas externes)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
BRANCHEMENT SUR AMPLIFICATEUR permettant la sortie du SON en STEREO
DOS PERFORMANT

CONTRE

NOTIONS D'ANGLAIS OBLIGATOIRES, très peu de logiciels et de littérature francisés
LOGITHEQUE IMPORTEE ENCORE INSUFFISANTE (en amélioration)
LOGICIELS ASSEZ COUTEUX (Bien que le prix soit parfois justifié)
LENTEUR RELATIVE DU DRIVE
ALIMENTATION EXTERIEURE et ACCES A L'INTERRUPTEUR Marche-Arrêt
FIABILITE A PROUVER (Appareil encore récent)

INDEX DES JEUX AMIGA

AESOP'S FABLES	
ALIEN'S FIRES	
AMIGA KARATE	PARADOX/EIDER
ARCHON	ELEC.ARTS
ARCHON II	ELEC.ARTS
ARCTICFOX	ELECTRONIC ARTS
ARENA	PSYGNOSIS,
BALANCE OF POWER	MINDSCAPE
BARBARIAN	PSYGNOSIS
BARD'S TALE	ELEC.ARTS
BORROWED TIME	ACTIVISION
BRATACCAS	PSYGNOSIS
CHAMPIONSHIP BASEBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP FOOTBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP GOLF	ACTIVISION
CHESSMASTER 2000	ELEC.ARTS
CRIMSON CROWN	POLARWARE
DECIMAL DUNGEON	
DEEP SPACE	PSYGNOSIS
DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE
DIABLO	CLASSIC IMAGE
DISCOVERY KIT	MICRO ILLUSION
DONALD DUCK'S PLAYGROUND	SIERRA ON LINE
EARL WAEVER BASEBALL	ELECTRONIC ART
EXTENSOR	GOLDEN GAMES
FAERY TALE ADVENTURE	MICRO ILLUSION
FIRST SHAPES	
FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
FRACTION ACTION	
GOLDRUNNER	MICRODEAL
GRAND SLAM	INFINITY
GRIDIRION,	
GUILD OF THIEVES	RAINBIRD
HACKER	ACTIVISION
HACKER II	ACTIVISION
HALLEY PROJECT	MINDSCAPE
HARDBALL	ACCOLADE
HEX	MARK O/T UNICORN
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY	INFOCOM
HOLLYWOOD POKER	GOLDEN GAMES
JEWELS OF DARKNESS	RAINBIRD
KAMPFGRUPPE	SSI
KARATE KID II	MICRODEAL
KARATE KING	KING SOFT
KEYBOARD CADET	
KINDERAMA	
KING QUEST I	SIERRA ON LINE
KING QUEST II	SIERRA ON LINE
KING QUEST III,S	SIERRA ON LINE

LEADER BOARD	ACCESS
LITTLE COMP.PEOPLE,	ACTIVISON
MARBLE MADNESS	ELEC.ARTS
MATH WIZARD	
MATHTALK	
MEAN 18	ACCOLADE
MINDSHADOW	ACTIVISION
MISSION ELEVATOR	
MOUSE TRAP	MICRO VALUE
NEW TECHNOLOGY COL. BOOK	ELECTRONIC ARTS,
NINJA MISSION	MASTERTRONIC
OGRE	ORIGIN SYSTEMS
ONE ON ONE	ELEC.ARTS
OO TOPOS	POLARWARE
PAWN	RAINBIRD
PERFECT SCORE	
PHALANX	KINGSOFT
PHANTASIE II	SSI
PLUTOS	MICRO VALUE
QUINTETTE	
ROADWAR 2000	SSI
ROGUE	EPYX
SCENERY DISK FL. SIM. II	
SDI	MINDSCAPE
SEVEN CITIES OF GOLD	ELEC.ARTS
SHANGHAI	EPYX
SILENT SERVICE	MICROPROSE
SILICON DREAM	RAINBIRD
SINBAD THRONE FALCON	MINDSCAPE
SKY FIGHTER	
SKYFOX	ELECTRONIC ARTS
SPACE QUEST	SIERRA ON LINE
SPELLER BEE	
STARGLIDER	RAINBIRD
STRIP POKER	ARTWORK
SURGEON	
SWOOPER	ANCO
TALKING COLORING BOOK	
TASSTIME IN TONETOWN	ACTIVISION
TERRORPODS	PSYGNOSIS
TRANSYLVANIA	POLARWARE
TRILOGY OF APSHAI	EPYX
TWO ON TWO	ACTIVISION
TYPHOON	GREMLIN
ULTIMA III	ORIGIN SYSTEMS
WINNIE THE POOH	SIERRA ON LINE
WINTER GAMES	EPYX
WORLD GAMES	EPYX

AMIGA



LE GRAPHISME DE L'AMIGA

Cette machine représente une mini révolution dans la création sur micro, nous ne résistons pas au plaisir de vous reparler de ses capacités graphiques.

4096 COULEURS

Ce numéro est consacré principalement au jeu et nous savons que bien souvent, vous privilégiez la qualité de l'animation et la résolution graphique quand vous choisissez un jeu.
Vous serez donc sensibles à l'incroyable qualité des images présentés içi et qui sont maintenant à la portée de presque chacun d'entre nous.
Les images de cette page ont été réalisé avec DIGIPAINT, un des outils graphiques les plus sophistiqués aujourd'hui disponible sur l'AMIGA.
Il permet d'utiliser sur le même écran les 4096 couleurs de la palette de l'AMIGA.

LA DIGITALISATION

Beaucoup de ces images sont digitalisés, avec une technique qui est également à la portée des amateurs, même si l'équipement nécessaire vient quelque peu gréver leurs budgets.
Mais cela à l'avantage de faire gagner un temps appréciable et de permettre à ceux dont le coup de crayon (ou plutôt de souris !!!) est un peu hésitant de se lancer malgré tout dans le monde fascinant de la création graphique sur ordinateur.

LE JEU VIDEO

Désormais un grand nombre des artistes responsables des écrans de jeu vidéo se servent de l'AMIGA pour réaliser leur travail. Mais attention ! si l'aventure vous tente, le graphisme est très gourmand en mémoire, il vous faudra prévoir d'acquérir un AMIGA 2000 ou au moins accroitre la mémoire standard de l'AMIGA 500.

Nous reviendrons sur ce sujet en consacrant un dossier spécial sur les outils graphiques de l'Amiga dans un prochain numéro de Génération 4.

NE MANQUEZ PAS LES PROCHAINS NUMEROS DE GENERATION 4 ! LE GRAPHISME ET L'AMIGA Y AURONT UNE PLACE DE CHOIX.

GENERATION 4 EST DISPONIBLE DANS LES KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE
Si vous craignez de ne pas le trouver, un bulletin d'abonnement est inclus dans ce numéro.



STANDARD ATARI ST

SPECIAL LANGAGES

N°13/25F

OCTOBRE 1987

SICOB : ATARI MET LE PAQUET !

LES 100 PROCHAINS JEUX DU ST

INTERPRETEUR C

FIRST WORD PLUS

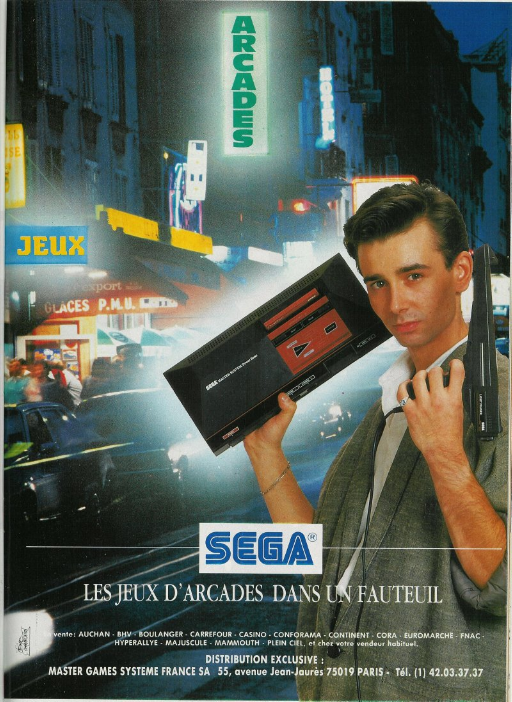
M 2907 - 13 - 25,00 F



Belgique : 220 FB - Canada : 6 $C - Suisse : 10 FS

ST MAGAZINE, LA REFERENCE SUR ATARI ST

Chaque mois, toute l'actualité de votre micro-ordinateur favori


ARCADES
JEUX
GLACES P.M.U.
SEGA®
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL
vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC - HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37

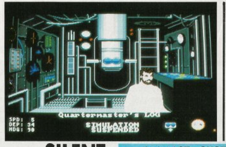


SIMULATION



C'est à notre avis la catégorie de jeux destinée au plus grand avenir. Comme elle est liée à une technologie avancée, elle n'a pris que peu à peu sa place dans la grande famille du jeu vidéo. Qui dit simulation, dit rapprochement du jeu à la réalité, auquel les petits bonhommes en marche d'escalier des jeux les plus anciens pouvaient difficilement prétendre.

La simulation de vol a marqué le début du genre, car ce que voit un pilote dans son cockpit peut se résumer à peu de choses. Une moitié bleue en haut pour le ciel, une moitié verte en bas pour le sol. Au fur et à mesure de l'avance technologique, des paysages plus riches sont venus agrémenter les simulations (sous-marins, courses de Formule1...). On verra dans les prochaines années de nouveaux thèmes arriver simultanément aux progrès de l'animation qui les rendront possibles. Jusqu'à ce que, un jour, Action, Aventure et Simulation ne fassent plus qu'un.





SILENT SERVICE

Silent Service		Gato
Amiga / ST	SYSTEME	ST
Microprose	EDITEUR	Spectrum
1	JOUEURS	1

Silent Service fut la première simulation de sous-marin disponible sur le ST et l'AMIGA, mais ne semble pas avoir vieilli beaucoup. Les premières choses à noter sur ce logiciel sont les graphismes (les plus beaux parmi toutes les simulations de sous-marin, et encore plus sur l'AMIGA), et la facilité d'utilisation, bien aidée par une représentation très bien faite des différentes actions possibles. On peut en effet, mis à part la navigation, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, mais aussi arrêter les moteurs, larguer des débris, etc. L'action se déroule dans le Pacifique, et le premier problème vient du fait qu'il n'y a pas vraiment de scénario, comme dans les autres simulations du style. De plus, les seuls ennemis que l'on ait sont les bateaux, et il est à regretter l'absence d'avions et d'autres sous-marins. Cependant, par sa facilité d'utilisation, ses graphismes et son sont parfois impressionnants (quand un bateau passe au-dessus de vous alors qu'il vous cherche...), Silent Service reste un bon jeu, auquel il manque tout de même quelques options... A noter qu'il possède plusieurs niveaux de difficulté.

82am 77st :GRAPHISME
75am 70st :SONORITE
89am 89st :COMMANDES
92am 87st :INTERET

GATO

Gato est une adaptation d'un programme PC et ça se voit. Le graphisme n'a pas été réadapté, les couleurs ne sont pas très gaies (les tons de gris du PC quoi !), et le jeu est lent, surtout pour ce qui est des changements d'angles de vue. Cependant, le jeu possède quelque intérêt , comme celui de proposer des missions, se déroulant toutes dans les archipels de la région imaginaire du jeu, et qui, pour les besoins de la simulation apparaissent en même temps que la version morse. De nombreuses options sont disponibles, la plus originale étant sûrement celle du largage de mines (absent dans d'autres simulateurs), mais les ennemis proposés sont toujours des bateaux, et jamais d'avions où d'autres sous-marins. Un jeu qui a des originalités, mais qui n'est pas assez beau et rapide pour combler les amateurs de simulation.

GRAPHISME: 47st
SONORITE: 35st
COMMANDES: 61st
INTERET: 39st



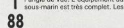


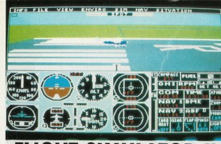
SUB BATTLE SIMULATOR

SYSTEME	ST
EDITEUR	Epyx
JOUEURS	1

Après Silence Service et Gato, voici une nouvelle simulation de sous-marin qui nous est proposée par Epyx. L'action se déroule dans l'Atlantique ou le Pacifique, selon que vous ayez choisi d'être Allemand ou Américain. L'année de guerre déterminera les missions à accomplir. Celles-ci sont très variées et souvent intéressantes, ce qui donne au jeu une durée de vie importante. L'utilisation de la souris rend les manœuvres très simples : ainsi, pour changer de direction, on clique sur le cadran et le sous-marin s'oriente seul et sans erreur. De même pour se servir du périscope, il suffit de cliquer l'angle de vue. L'équipement du sous-marin est très complet. Les combats sont assez réalistes, et outre les bateaux ennemis, patrouillent des avions ce qui accroît l'intérêt du jeu. Le graphisme est correct, en moyenne résolution. Sub Battle Simulator me semble être la meilleure simulation disponible actuellement, car elle a su concilier la simplicité de Silent Service avec la diversité de GATO, tout en rajoutant des détails comme les avions ennemis, deux radars, un indicateur de profondeur, etc. Si vous n'avez pas encore de simulation du genre, procurez vous celle-ci.

SCENARIO: 92st
GRAPHISME: 62st
SONORITE: 68st
INTERET: 95st





FLIGHT SIMULATOR II

Flight Simulator II fut le programme à s'imposer le plus vite comme l'un des meilleurs sur toutes les machines, et les versions ST et Amiga sont les meilleures parmi toutes. Le simulateur permet de voler en Cessna ou en Jet, et de décoller d'un des nombreux aéroports des Etats-Unis. Un scénario de guerre entre des coucous de 14-18 est également inclus dans le programme. Le principal avantage vient de l'utilisation intensive de la souris qui rend la conduite de l'avion très facile, mais aussi de l'exactitude de tout le côté simulation. Outre le tableau de bord qui est très complet, c'est surtout le nombre d'options qui est incroyable. Entre les différentes vues et les zooms, les nombreuses régions, les conditions climatiques, l'heure et la saison, la fiabilité de l'avion, le pilotage aux instruments et encore plein d'autres options, c'est autant dire que ce programme qui dispose d'un bon graphisme possède une durée de vie quasiment illimitée. Enfin, il faut noter que l'on peut jouer en réseau avec ce programme, non seulement avec quelqu'un ayant votre ordinateur, mais aussi un autre (Par exemple entre un ST et un AMIGA). En fait, c'est réellement le programme parfait !

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sublogic	EDITEUR	Sublogic
1	JOUEURS	1

85am 85st :GRAPHISME
99am 96st :SONORITE
100am 100st :COMMANDES
100am 100st :INTERET

SCENERY DISK 7

Voici le premier complément disponible pour Flight Simulator II. Cette disquette comprend toutes les données vous permettant de voler à travers une nouvelle région des Etats Unis, comprenant toute la côte est, de Philadelphia à la pointe de la floride, soit plus de 1000 km. De ce fait, le nouveau territoire à découvrir étant presque aussi grand qu'une demie France, ce complément renouvelle complètement le jeu. Avec la disquette de données, se trouvent quatres cartes des régions, indiquant les principales villes, les aéroports et les monuments importants, ainsi que les coordonnées des stations pour les VOR. Le guide explique brièvement lesintérêts de cette région, quatre chapitres correspondant aux régions de Washington, Charlotte, Jacksonville et Miami vous donnent les plans de tous les aéroports, ainsi que leurs coordonnées. Je vous conseille particulièrement la visite de Washington, où l'on peut voir le Lincoln Memorial, le Washington Monument, le Capitole, la Maison Blanche et le Pentagone, de Jacksonville et de ses tours, de Cap Canaveral d'où l'on peut voir une navette sur le point d'être lancée et beaucoup d'équipements, ainsi que Miami et ses deux méga-aéroports, et une petite visite aux Bahamas ! Pour les fous de Flight Simulator II, voici une disquette sur laquelle je vous conseille de sauter, car elle étend énormément les possibilités du programme, et vous permet de visiter d'autres régions que celles d'origine.



DEEP SPACE

Deep Space se détache de toutes les autres simulations par son originalité de style. Hors la simulation de vol dans l'espace, tout le côté gestion de votre vaisseau, argent, et autres données rendent le jeu très intéressant. Cependant, c'est la phase de simulation de vol, et surtout de combat qui occupe la plus grande partie du jeu. Le tableau de bord, superbe et très détaillé permet de manœuvrer le vaisseau et d'utiliser tout l'équipement qu'il comprend (radar, laser, écrans, missiles, etc.). Cependant, ce n'est qu'après beaucoup de temps que le joueur commencera à bien manœuvrer le vaisseau, et pourra peut-être gagner son premier combat. L'argent se gagne en capturant un ennemi quand celui-ci est éjecté dans l'espace après explosion de son vaisseau, ou en prenant à bord toutes sortes d'objets. Après cela, vous devrez les ramener dans l'une des nombreuses bases de la demi-douzaine de systèmes solaires que comprend le jeu. Gigantesque et difficile mais très beau et assez réussi côté son, Deep Space est un bon programme, mais pas toujours accessible à tous.

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Deep Space	EDITEUR	Electronic Arts
1	JOUEURS	1

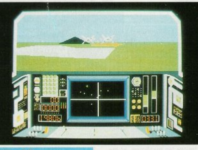
85am 85st :SCENARIO
76am 76st :GRAPHISME
24am 24st :SONORITE
66am 66st :INTERET

SKYFOX

Skyfox s'était fait remarquer sur la plupart des machines comme étant un des meilleurs jeux des dernières années. Le jeu qui est plus un jeu d'arcade qu'une simulation consiste à défendre votre base des attaques ennemies, c'est à dire des tanks, avions et vaisseaux spatiaux qui arrivent par hordes vers vous. Deux styles d'attaques et de poursuites, celles vers la terre contre les chars, et celles dans le ciel contre les avions. Les armes à votre portée sont très puissantes, et si l'on peut louper une cible à la mitrailleuse, les missiles (en nombre limité) touchent toujours. Le son quand à lui n'est pas trop mauvais, mais le problème vient que le jeu n'est pas intéressant. Si le seul intérêt vient de la rapidité sur la version Amiga, Electronic Arts ayant réellement mal adapté ce logiciel sur ST, cette dernière version est vraiment mauvaise. Encore un programme très moyen dont le succès ne fut dû qu'à la bonne critique de certains journaux qui visiblement ne savent pas ce qu'est un bon jeu.

SCENARIO: 65am 65st
GRAPHISME: 67am 67st
SONORITE: 71am 61st
INTERET:43am 43st





STAR RAIDERS

ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Mastertronic
1	JOUEURS	1

OUTCAST

Le jeu autrefois sur la console Atari, puis sur la gamme 8 bits a été adapté au ST au sens pur du terme. En effet, le graphisme est réellement superbe, le son très bon et le jeu est plus rapide. Le but du jeu est de surveiller une zone de l'espace où se trouvent plusieurs de vos bases, qui seront très vite la proie des affreux Zyglons qui veulent coloniser votre galaxie.

81st :SCENARIO
85st :GRAPHISME
81st :SONORITE
87st :INTERET

A vous d'anticiper sur les mouvements de ceux-ci et de les détruire avant qu'ils n'entourent une de vos bases, qui serait bientôt réduite à néant. Le jeu donc demande non seulement de l'adresse mais aussi de la stratégie. Le côté simulation ne vient presque que du fait que l'on doit surveiller son fuel, ses écrans protecteurs et autres engins radars qui tombent en panne très rapidement, mais ça reste surtout un jeu d'arcade. Un tableau de bord très beau et des graphismes superbes, plus des sons assez bons, voilà qui fait de Star Raiders un jeu simple mais très honnête. Ah, si toutes les adaptations étaient comme celle-ci !

Outcast n'est qu'une énième copie de Star Raiders, mais il présente quand même quelque intérêt : la musique qui accompagne constamment le jeu est de bonne facture, le graphisme est en formes pleines, et l'animation est rapide. Le scénario... défendre vos bases d'une attaque de l'ennemi. Quand une base est cernée, il faut vous dépêcher de détruire les vaisseaux qui l'attaquent, sans quoi elle sera anéantie, et comme vous avez besoin de ces bases pour réparer, faire le plein, etc. il vaut mieux que cela n'arrive pas. Maniable, rapide et gardant tout de même quelques aspects de simulation (maniement des radars, réparations, etc.), Outcast est un bon produit, pour son prix.

SCENARIO: 25st
GRAPHISME: 68st
SONORITE: 81st
INTERET: 76st





TERRORPODS

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Psygnosis	EDITEUR	Rainbird
1	JOUEURS	1

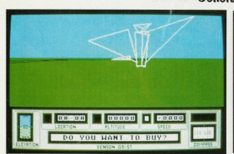
STARGLIDER

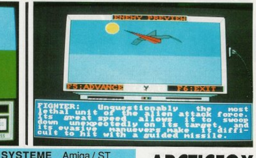
L'Empire, le créateur des super TERRORPODS occupe Colian. Sur cet astéroïde vivaient dix colonies minières exploitant des gisements de minerais précieux. La Fédération vous envoie en mission. Vous êtes muni d'une carte incomplète des lieux et accompagné de votre robot. A bord d'un DSV (véhicule stratégique de défense), vous traitez avec les mineurs amis et vous combattez l'envahisseur. Votre but : échapper à l'ennemi et découvrir le secret des Terrorpods. Ce jeu en trois dimensions, et entièrement francisé unit l'action forte et la stratégie ; il faut négocier et combattre, choisir la bonne arme, économiser énergie et munitions. Les graphismes sont proches de la perfection, l'animation bénéficie d'un superbe scrolling multidirectionnel. Les bruitages donnent un réalisme étonnant à ce jeu fantastique. Encore une OEUVRE éblouissante de l'équipe Psynogsis. A ne manquer sous aucun prétexte.

98st :GRAPHISME
90st :SONORITE
98st :INTERET

Starglider avait marqué lors de sa sortie puisqu'il s'agissait d'un des premiers programmes à utiliser vraiment les possibilités de la nouvelle génération d'ordinateurs. Le but du jeu est simple puisque vous devez, à bord de votre vaisseau, le Starglider, détruire tout les ennemis qui attaquent votre planète, mais surtout le principal protagoniste de cette attaque qui survole la planète dans un avion très puissant. Les graphismes sont en 3D fil de fer assez beaux et très colorés, et l'animation particulièrement rapide est excellente. Si l'on rajoute à cela les éléments de simulation, c'est à dire la gestion des lasers, des écrans, des missiles (que l'on guide très facilement), la maniabilité due au jeu à la souris ainsi qu'une superbe présentation employant une très bonne musique digitalisée, et vous comprenez que l'on a à faire à un des très bons jeux disponibles sur ces machines, et qui malgré sa relative vieillesse reste un jeu fantastique.

SCENARIO: 70st
GRAPHISME: 84st
SONORITE: 81st
INTERET: 85st





MERCENARY

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Novagen	EDITEUR	Electronic Arts
1	JOUEURS	1

Mercenary est le seul jeu à regrouper la simulation de vol et l'aventure. Vous vous êtes écrasé sur une planète inconnue où sont en lutte deux races d'extra-terrestres, et bien évidemment vous ne savez à laquelle vous fier. Votre but est de repartir au plus vite de ce monde, mais pour cela, il va vous falloir accomplir certaines missions, jusqu'à ce que vous découvriez le vaisseau permettant de rejoindre la station spatiale d'où...

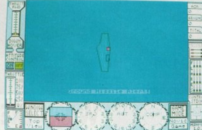
84am 84st :SCENARIO
74am 69st :GRAPHISME
73am 73st :SONORITE
d :DIFFICULTE

Mais d'abord, vous devrez explorer les bases de la planète, et c'est là qu'intervient le jeu d'aventure. Vous dirigez en temps réel votre personnage dans des caves en 3D (avec une vue comme si on y était !), et vous devez trouver de nombreux objets permettant d'améliorer les divers engins qui peuplent la planète, mais aussi d'exécuter vos missions. Ce mélange de deux genres pourrait sembler incompatible, mais ce qu'il en ressort est tout à fait agréable. Le programme s'il n'est pas riche en bruitages, possède des graphismes 3D en 'fil de fer' assez honnêtes, et son intérêt est grand. Le jeu est bon et original.

ARCTICFOX

Dans Arcticfox, vous prenez les commandes d'un tank ultra-sophistiqué, dont les nombreux gadgets le rendent très puissant. L'action se déroule sur la banquise,en terres ennemies. Le but du jeu est de détruire bien évidement tout ce qui appartient à l'ennemi, et surtout sa base principale. Si la banquise est assez plane, certaines buttes compliquent et ralentissent votre progression, qui ne semble pas très rapide puisque l'étendue de glace semble infinie. Le terrain de jeu est en effet particulièrement grand, et vous avez intérêt à bien vous repérer car après les combats, vous risquez bien de revenir en arrière sans vous en rendre compte. Les combats ? En effet, l'ennemi dès qu'il vous repère envoie à vos trousses chars et avions qui n'arrêteront plus de vous tirer dessus, jusqu'à ce que votre canon les réduise en poussières. Des crevasses et surtout le climat rude (les tempêtes de neige sont très bien rendues !) compliquent le jeu, malgré les diverses options comme le largage de mines, le tir de missiles guidés ou le camouflage. Hélas, le jeu est décidement trop lent et pas assez varié pour être intéressant pour ce qui est de la version Amiga, et encore pire sur la version ST plus lente et moins belle, conversion vraiment baclée comme souvent chez Electronic Arts.

SCENARIO: 52am 52st
GRAPHISME: 64am 56st
SONORITE: 27am 27st
INTERET: 28am 23st





HARRIER STRIKE MISSION

ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Miles Computing
1	JOUEURS	1

Harrier Strike Mission fut l'un des premiers simulateurs de vol disponibles sur ST, et on s'en rend compte rapidement. Tout d'abord, étant l'adaptation d'un programme Macintosh, le jeu n'est pas très riche en couleurs, mais passons... Le scénario : vous décollez d'un porte-avions pour aller détruire les bases d'une île ennemie proche de votre navire. Si les nombreuses vues possibles apportent un plus, la lenteur de l'action et l'animation saccadée rendent ce programme vraiment injouable, surtout lorsque l'on sait que la gestion de la souris est très mauvaise... Il n'y a réellement rien de bon dans ce logiciel.

24st :GRAPHISME
26st :SONORITE
41st :COMMANDES
12st :INTERET

STRIKE FORCE HARRIER

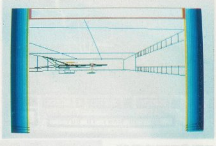
Strike Force Harrier est très certainement le meilleur simulateur de combat en avion. Il bénéficie d'un graphisme moyen mais haut en couleur, et aussi d'une animation impeccable et d'une rapidité exceptionnelle. Le relief montagneux du terrain sur lequel se passent les combats ajoute une difficulté mais aussi un plaisir à jouer. Il s'agit en fait d'un Skyfox qui serait plus du côté simulation, mais on retrouve les chars, les missiles et avions ennemis. La démo suffit à vous convaincre de la qualité du produit, et seule le graphisme moyen et le nombre de commandes au clavier empêchent ce logiciel d'être vraiment fantastique... Mais c'est tout de même le meilleur pour ce qui est des combats.

GRAPHISME: 74st
SONORITE: 88st
COMMANDES: 91st
INTERET: 90st

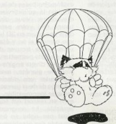
ST WARS

ST	SYSTEME
Mirrorsoft	EDITEUR
1	JOUEURS

St Wars est la version pour ordinateur du jeu d'arcade Star Wars, basé sur le film « la guerre des étoiles ». Cependant, la version pour St possède un côté simulation plus poussé que le jeu de café.
Après une présentation à base de musique digitalisée, l'important menu des options s'affiche. Vous disposez de trois niveaux de difficulté, vous avez la possibilité entre avoir des formes pleines ou en 'fil de fer' (ce qui est beaucoup plus intéressant car plus rapide), le choix parmi plusieurs viseurs, etc.
Le jeu comporte plusieurs parties : après la montée à bord de l'engin, le décolage vous vous retrouverez dans un champ d'astéroides, avant de passer en hyperespace vers vos ennemis. Durant tout le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer votre vitesse, ce qui vous permet d'économiser votre énergie. Ensuite, vous devez combattre de nombreux vaisseaux, après quoi, la sinistre étoile noire se profilera à l'horizon, et en quelques secondes, vous serez dessus ! Il vous faut alors combattre en surface, c'est à dire détruire les bases de missiles ainsi que les tours de défense qui parsèment l'étoile. Ceci fait, vous devrez trouver le canyon dans lequel il vous faudra rentrer (ce qui est très impressionnant), et au bout duquel vous devrez atteindre une petite bouche d'aération, ce qui vous donne un bonus. Pour cela, vous disposez de missiles vidéoguidés, tout à fait dignes de Starglider. Mais ce n'est pas fini, vous devez alors refaire le plein d'énergie, puis replonger dans un nouveau canyon, d'où vous pénétrez dans un tunnel où se trouve le générateur. Un tir sur celui-ci, et il vous faudra alors quitter l'étoile au plus vite avant qu'elle n'explose, reprendre le chemin du retour, après quoi vous aurez gagné ! Dommage que le jeu soit si facile.



SCENARIO: 77st
GRAPHISME: 83st
SONORITE: 72st
INTERET: 80st



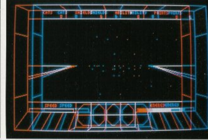


SDI

Amiga / ST	SYSTEME
Mindscape	EDITEUR
1	JOUEURS

SDI c'est avant tout le projet de défense futur, plus communément appelé Star Wars depuis cette dénomination de Reagan. En gros, il s'agit de protéger les Etats-Unis de toute attaque nucléaire par des satellites couvrant tout le territoire. Le Strategic Defense Initiative proposé par Mindscape est un peu plus romancé. En URSS, des militants ont renversé le pouvoir et lancent une attaque contre les Etats-Unis. A vous de rétablir l'ordre. Vous devrez tout d'abord sortir de votre base, défendre les satellites des attaques des vaisseaux russes, réparer les vaisseaux russes (tout ceci dans un style Star Raiders), puis de temps en temps rentrer et contrer une attaque de missiles nucléaires lors d'un jeu style Missil Command. Enfin, votre fiancée russe (mais du côté des bons russes évidemment !), vous appelera à l'aide car sa station est attaquée, et vous devrez après vous être ammaré à la base russe, traverser les couloirs d'où sortent des ennemis très souvent, au cours d'un jeu superbe, pour rejoindre votre fiancée. Enfin, après avoir contré les rebelles, vous pourrez établir des accords de paix avec l'URSS. Le jeu possède de nombreux tableaux mais une action incessante, des graphismes superbes et des sons et musiques très bons... Beaucoup critiqué, ce jeu reste tout de même selon moi un très bon jeu d'arcade !

78am 78st :SCENARIO
99am 92st :GRAPHISME
72am 72st :SONORITE
90am 87st :INTERET



WANDERER

SYSTEME	ST
EDITEUR	Pyramide
JOUEURS	1

On a volé des chats, et c'est à vous de les retrouver... ce scénario plutôt loufoque ne ressemble en rien à un scénario de S. F., et pourtant c'est bien à ce genre de jeu auquel on a à faire. Après avoir sélectionné la destination de votre vaisseau et une fois le voyage accompli, vous devez détruire vos ennemis, le tout dans une présentation du style de Star Raiders. Lorsque vous arrivez sur une planète, c'est à une véritable armada que vous devrez faire face, après quoi s'engagera la partie stratégie du jeu. Il faut en effet pour aller en certains endroits (pour récupérer les chats), avoir des combinaisons de cartes. Ainsi, de planète en planète, vous pourrez échanger une ou deux de vos cartes, le but étant d'avoir finalement une combinaison, un peu comme au Poker. Le principal intérêt du jeu vient du fait que la version actuellement disponible est en relief, et utilise des lunettes vertes et rouges, ce qui pour un jeu du style, est très impressionant, et comme le son n'est pas mal non plus, on a donc à faire à un assez bon programme. A noter que la prochaine version sera équipée des lunettes à cristaux liquides, qui permettront une meilleure vision du relief !

SCENARIO: 39st
GRAPHISME: 88st
SONORITE: 50st
INTERET: 90st





SPACE SHUTTLE

Space Shuttle est une des simulations les plus étranges qui existent... en effet, les options demandées au début du jeu ne semblent pas utiles et influencer le cours du jeu, sauf le niveau de difficulté... enfin, passons. Le but du jeu comme dans toutes les simulations du genre est de récupérer un satellite, de le réparer et de revenir sur Terre. La phase de décollage ne demande rien au joueur, mais le trajet de la Terre à l'orbite, lui, n'est pas aisé. En influant sur les moteurs, l'inclinaison et l'angle de la navette, vous devez suivre au plus près la trajectoire préétablie, tout en manœuvrant bien, c'est à dire en larguant ce qu'il faut au bon moment, etc. (sauf au niveau le plus facile où tout ce qui est largage est automatique). Après cela, il vous faut naviguer jusqu'au satellite, le prendre (pas si facile), et le relancer avant de redescendre sur Terre pour l'atterissage dont je ne vous parle pas (car je n'y suis jamais arrivé !). Le graphisme qui n'est pas fantastique au départ s'améliore au cours du jeu, et le son n'est pas trop mal. Au total, un bon jeu mais qui n'accroche pas assez le joueur.

74st :SCENARIO
65st :GRAPHISME
58st :SONORITE
54st :INTERET

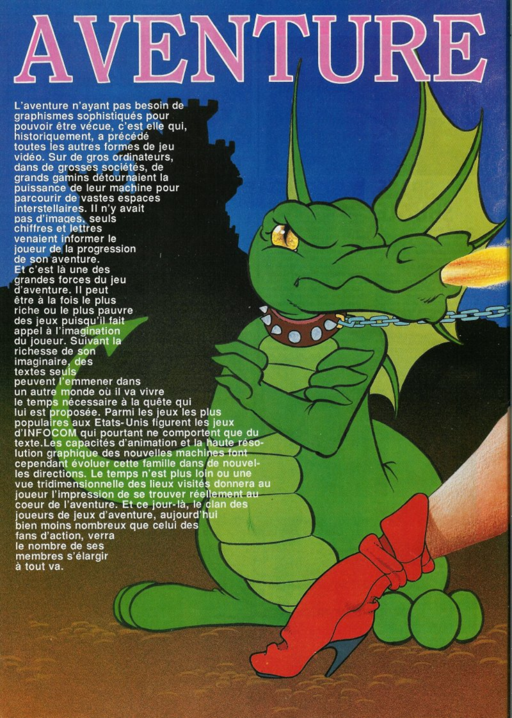
ST	**SYSTEME**	Amiga
Microdeal	**EDITEUR**	Mindscape
1	**JOUEURS**	1

THE HALLEY PROJECT

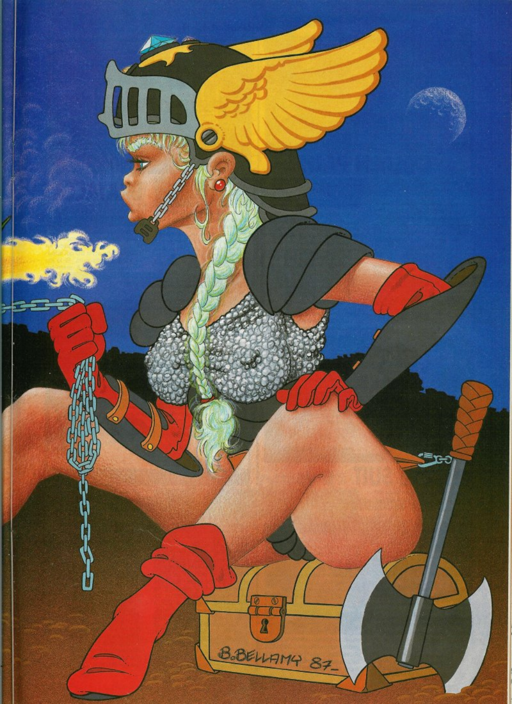
Les astronomes du monde entier se sont mobilisés lors du passage en mars 86 de la comète d'Halley tout près de notre planète.
L'étude de la taille, la composition et la température du noyau permet en effet de tirer des informations sur la nature du nuage interstellaire qui a donné naissance au système solaire.
Vous avez été recruté parmi plusieurs astronautes pour mener à bien une délicate mission dans le cadre du projet « Halley ».
Vous devez d'abord faire vos preuves sur 10 parcours de « reconnaissance » au cours desquels vous partirez d'une base située sur la comète vers l'objectif qui vous a été fixé.
Un radar vous permet de vous repérer dans l'espace, et le cockpit de votre vaisseau, qui tourne sur lui-même à 360°, vous montre les étoiles.
A tout moment vous pouvez connaitre votre éloignement par rapport au soleil. Au delà de 300. 000 km/s, votre vitesse atteint l'hyperespace qui vous rapprochera du but à une allure vertigineuse. Alors, une musique vous indique que la victoire est proche et l'objectif grossit devant vous. La séquence d'« atterrissage » peut commencer !
Cette simulation est assez réussie ; bien qu'elle puisse paraître un peu simpliste aux habitués, elle permettra par contre aux néophytes de découvrir un monde passionnant.
Quoi qu'il en soit, l'univers ne leur laisse pas le choix, le prochain passage de la comète est dans 75 ans !

GRAPHISME: 76am
SONORITE: 65am
INTERET: 82am

AVENTURE



L'aventure n'ayant pas besoin de graphismes sophistiqués pour pouvoir être vécue, c'est elle qui, historiquement, a précédé toutes les autres formes de jeu vidéo. Sur de gros ordinateurs, dans de grosses sociétés, de grands gamins détournaient la puissance de leur machine pour parcourir de vastes espaces interstellaires. Il n'y avait pas d'images, seuls chiffres et lettres venaient informer le joueur de la progression de son aventure.
Et c'est là une des grandes forces du jeu d'aventure. Il peut être à la fois le plus riche ou le plus pauvre des jeux puisqu'il fait appel à l'imagination du joueur. Suivant la richesse de son imaginaire, des textes seuls peuvent l'emmener dans un autre monde où il va vivre le temps nécessaire à la quête qui lui est proposée. Parmi les jeux les plus populaires aux Etats-Unis figurent les jeux d'INFOCOM qui pourtant ne comportent que du texte.Les capacités d'animation et la haute résolution graphique des nouvelles machines font cependant évoluer cette famille dans de nouvelles directions. Le temps n'est plus loin ou une vue tridimensionnelle des lieux visités donnera au joueur l'impression de se trouver réellement au coeur de l'aventure. Et ce jour-là, le clan des joueurs de jeux d'aventure, aujourd'hui bien moins nombreux que celui des fans d'action, verra le nombre de ses membres s'élargir à tout va.


B.BELLAMY 87



GOLDEN PATH

Golden Path est un jeu d'aventure dans lequel le héros peut se déplacer sur l'écran, comme dans King's Quest, mais il lui faut suivre les différents chemins se présentant. Le but est de retrouver la Voie d'Or à l'aide du parchemin et de l'anneau que votre père vous a légués. En cours de voyage, vous pouvez porter jusqu'à quatre objets. Un livre vous décrit si vous le désirez l'endroit où vous êtes, ainsi que les objets et personnages présents. Vous pouvez combattre (vous êtes un champion de Karaté), et prendre, laisser, lancer ou utiliser un objet. Le jeu se résume à une découverte de différents objets, et surtout de leur utilisation. Des monstres, animaux et démons se présenteront devant vous. Vous devrez explorer chutes d'eau, caves, chateaux et temple, et si l'aventure peut paraître simple au tout début, il n'en est rien. Basé sur des graphismes superbes, façon The Pawn, et des sons digitalisés bien dosés, ce jeu devrait combler les amateurs du genre.

85st :SCENARIO
91st :GRAPHISME
92st :COMMANDES
M st :DIFFICULTE

Golden Path		Brataccas
ST	SYSTEME	Amiga / ST
Firebird	EDITEUR	Psygnosis
1	JOUEURS	1



BRATACCAS

Vous êtes Kyne, un savant renommé, mais vos idées ne plaisent pas à tout le monde. La preuve, on vous a exilé sur une planète lointaine pour un meurtre que vous n'avez pas commis. Le but du jeu est bien évidement de trouver ou d'obtenir la preuve de votre innocence, ce qui vous permettra de quitter cette planète. Le personnage se déplace à la souris, et les différentes combinaisons de mouvements font qu'on a bien du mal à se diriger pendant les premières parties. Vous promenez donc votre personnage dans un univers de salles et de couloirs style 1984. Lorsque vous rencontrez des personnages, vous devez choisir l'action que vous désirez accomplir au moment où celle-ci apparait dans la bulle style BD qui apparait lors des discours. Si le jeu semble complexe à première vue, il n'en est rien et peut se terminer assez rapidement. Un beau programme, original, mais pas si difficile.

SCENARIO: 92 am st
GRAPHISME: 69 am st
COMMANDES: 50 am st
DIFFICULTE: M am st



LEISURE SUIT

LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARD

Dernier jeu sorti par la société spécialiste de ce style de programme, Leisure Suit Larry (etc.) reprend bien évidemment le même système de jeu que les King Quest... mais c'est ici le thème qui est différent, et certes original. Le jeu est en effet soi-disant classé X, et vous oblige même à justifier votre âge en vous posant des questions de culture générale (américaine en plus) pour commencer à jouer. On pourrait se demander si ce genre de programme n'est pas complètement nul, mais au contraire, c'est un des plus intéressants et des plus drôles de la série. Non pas que je sois un complet obsédé (et puis il n'y a aucune scène Hard de toute façon, tout ce qui pourrait choquer les prudes américains est recouvert d'un carré marqué 'Censuré'), mais les gags sont vraiment excellents. Le but réel du jeu est de s(bip)r trois des plus belles filles du quartier. Hélas pour vous, le quartier est mal famé, et vous devrez traîner dans les bars les plus infâmes et les discothèques les plus ringardes, ainsi qu'au Casino et à l'hotel pour réussir votre mission. Réussi graphiquement et surtout du scénario, c'est un des meilleurs de la série, et surtout des plus drôles. Et puis c'est finalement le premier jeu du style sur ordinateur (Après Softporn Adventure dont c'est d'ailleurs une totale adaptation). En un mot, c'est b(bip)t.

95st :SCENARIO
72st :GRAPHISME
95st :COMMANDES
F st :DIFFICULTE

Leisure Suit Larry		Space Quest
ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

SPACE QUEST

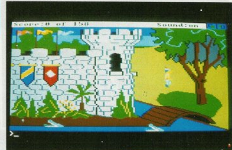
Space Quest est un jeu d'aventure animée selon le même système que la série des King Quest, c'est à dire que vous déplacez le personnage où vous le désirez, dans des décors en perspective assez colorés. Le scénario est par contre beaucoup plus complexe que ceux des King Quest et comporte de nombreux rebondissements. Le scénario ressemble beaucoup à celui de la Guerre Des Etoiles, mais il s'agit plus d'une parodie du film que d'une adaptation, et c'est là l'avantage du programme, puisqu'il est assez drôle. Que ce soit la complexité, l'originalité et l'humour du scénario ou le système de jeu et les graphismes, tout dans ce logiciel fait de lui l'un des meilleurs de la série de Sierra-online. A posséder absolument !

SCENARIO: 99 am st
GRAPHISME: 74 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: F am st

KING'S QUEST 1

Amiga / ST	SYSTEME
Sierra On line	EDITEUR
1	JOUEURS

King Quest I est le premier volet de la série des King Quest, qui comporte trois parties à ce jour. Le principe de jeu est le même pour tous les jeux de ce style chez Sierra-on-line, c'est à dire que vous dirigez au joystick votre personnage parmi de nombreux écrans, et que vous devez taper au clavier les instructions à prendre. On arrive donc devant un véritable dessin animé d'aventure. Le scénario est assez simple : le roi de la région vous demande de retrouver et de ramener les trois objets magiques qui lui ont été dérobés, ce qui a plongé la région dans la misère. Vous devrez explorer toute la région, affronter de nombreux monstres et aller du monde des nuages au fond d'un puitsen passant par une ile difficile à accéder. Si le scénario n'est pas très complexe et résume le jeu à un ramassage d'objet, il constitue après Black Cauldron l'un des jeux du genre parmi les plus simples ,et est donc un bon moyen de commencer les jeux d'aventures animés. Le graphisme n'est pas exceptionel, mais quel plaisir de voir son personnage aller où l'on veut !



SCENARIO: 45 am st
GRAPHISME: 71 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: F am st

KING'S QUEST 2



SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Sierra On line
JOUEURS	1

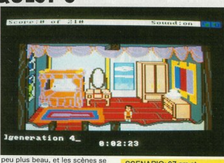
64 am st :SCENARIO
70 am st :GRAPHISME
95 am st :COMMANDES
M am st :DIFFICULTE

Premier programme de la série sur le ST, cette seconde partie est vite devenue un classique du genre. L'histoire se passe quelques années après la fin du premier épisode... Le roi étant mort, vous avez pris sa place. Vous avez maintenant décidé de trouver une fiancée, mais hélas pour vous, celle que vous désirez se trouve enfermée dans une tour, sur une île lointaine. A vous de la libérer. Après avoir été dans le royaume de poséidon, vous devrez ouvrir plusieurs portes, qui vous mèneront sur une colline entourée de nuages, sur une île maudite, puis sur une île violette, et enfin vous pourrez rejoindre votre bien aimée et vous marier avec elle. Mais cela ne se fera pas sans mal, car du magicien à la sorcière en passant par le lion et le vampire, de nombreux personnages vont s'opposer à vous. Si le graphisme n'a pas changé et est toujours joli, très coloré mais un peu simpliste, le scénario lui est déjà plus complexe que le premier épisode, et demandera parfois assez d'imagination et de réflexion au joueur pour que celui-ci s'en sorte bien. Mais le jeu se limite toujours à ramasser des objets et à les utiliser au bon moment, comme dans la première partie. Le système de jeu quant à lui est toujours aussi agréable et original. Un bon jeu.

KING'S QUEST 3

Amiga / ST	SYSTEME
Sierra On line	EDITEUR
1	JOUEURS

Dernier épisode de la série paru à ce jour, King Quest III a créé l'évènement en renouvelant totalement le jeu. Vous êtes l'esclave de Manannan, un sorcier qui vit seul en haut d'une montagne, et vous aimeriez bien vous échapper de son emprise. Après avoir exploré la maison et la région voisine, vous en saurez plus sur votre identité, et vous découvrirez aussi la magie. Grâce à cette magie, vous pourrez finalement vous débarasser du méchant sorcier. Mais l'aventure ne s'arrêtera pas là, puiqu'il vous faudra traverser l'océan en bateau, après avoir été capturé par des pirates, puis une fois sur une ile voisine, escalader une montagne très haute, échapper à l'abominable homme des neiges, arriver dans un pays nouveau, libérer votre sœur prisonnière d'un dragon multicéphale, pour enfin retrouver vos parents, et votre personnalité. La nouveauté du jeu vient tout d'abord de la possibilité de lancer des sorts, ce qui donne une nouvelle dimension au jeu, mais le complique par là même. Le programme tient sur trois disquettes simple face, ce qui montre la longueur du scénario. Mais contrairement aux deux premiers épisodes, celui-ci est très difficile. Le graphisme est un peu plus beau, et les scènes se succèdent par de superbes fondus enchainés. Voilà donc un excellent programme, pour aventuriers émérites.



SCENARIO: 97 am st
GRAPHISME: 75 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: D am st



BLACK CAULDRON

ST	SYSTEME	ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

Black Cauldron, c'est l'adaptation du scénario de 'Taram et le chaudron magique' au système de jeu de King Quest. Vous dirigez votre personnage dans de nombreux tableaux, et vous pouvez le faire aller là où vous le désirez, ce qui est très agréable. Le scénario s'il n'est pas trop complexe est très long, et même si le vocabulaire se résume à trois mots (ce qui met ce jeu à la portée de tous !), il faut prévoir de longues heures de jeu pour parvenir au bout. Si le graphisme n'est pas exceptionnel, il est très coloré et accompagné souvent de musique, et le système de jeu rend ce programme très agréable. A noter que l'Anglais employé est très simple, et que même un mini-dictionnaire doit suffire à tout comprendre.

84st :SCENARIO
71st :GRAPHISME
99st :COMMANDES
F st :DIFFICULTE



WINNIE THE POOH

Tous les habitants de la Forêt des Rêves bleus sont en émoi ; une tempête a éparpillé leurs affaires aux quatre coins de la contrée. Le héros qui retrouvera et rapportera ces objets à leurs propriétaires sera invité à une réception avec musique et gâteaux à volonté. Quand vous rencontrerez un personnage, vous aurez un indice sur ce qu'il cherche, et Maître Hibou, qui est très bavard, vous donnera facilement des conseils si vous allez lui porter une de vos trouvailles. Il y a aussi des aléas ! Tigrou, s'il vous attrappe, vous emportera d'un bond dans un endroit au hasard. Si la tempête revient, elle disséminera à nouveau tous les objets qui traînent...

C'est un jeu d'aventure en anglais, très simple, vous avez juste à choisir, à l'aide de la souris, une des phrases proposées ou une direction. D'autre part, les objets changent d'une partie à l'autre, si bien que l'on peut rejouer sans répétition.

Winnie the Pooh est plus particulièrement destiné aux enfants (et même aux plus jeunes s'ils sont aidés d'un aîné), qui retrouveront avec délice leurs personnages préférés évoluant dans les décors du dessin animé.

GRAPHISME: 60am 60st
SONORITE: 60am 46st
INTERET: 80am 80st



SPIDERMAN

ST	SYSTEME	ST
Adventure Int.	EDITEUR	Adventure Int.
1	JOUEURS	1

Deuxième épisode de cette série de jeux d'aventure sur les super-héros, celui-ci met en jeu Spiderman, l'homme araignée. Dans les dédales d'un immeuble, il doit affronter ses divers ennemis habituels pour leur reprendre des gemmes ! Il n'y a pas vraiment de scénario, et le graphisme très moyen n'améliore pas l'intérêt. Quand on ajoute que le programme n'accepte que des ordres de deux mots, du type verbe plus complément, vous aurez compris que ce jeu est réellement anachronique sur le ST. De plus, on ne peut pas vraiment dire qu'il soit facile, ce qui fait qu'il n'interessera que peu de monde.

11st :SCENARIO
31st :GRAPHISME
12st :COMMANDES
M st :DIFFICULTE

THE FOUR FANTASTICS PART 1

Ce troisième volet de la série est sûrement le plus intéressant de tous grâce à ses originalités. Le programme vous fait jouer non pas un personnage, mais deux héros parmi ceux des Quatre Fantastiques. A tout moment, on peut passer d'un personnage à l'autre, et ceci très facilement. Quel en est l'intérêt me direz-vous ? Et bien simplement que de temps en temps, seule l'action combinée des deux personnages permet de se sortir d'une situation. Hormis ceci qui est non seulement original mais intéressant, le programme n'a pas d'autre intérêt : le scénario est mauvais (toujours un ramassage d'objets), le graphisme assez horrible et l'interpréteur toujours aussi limité. Cependant, le fait de jouer deux personnages est une expérience intéressante qu'il est assez agréable de tenter, mais évidement, le jeu en est beaucoup plus complexe que d'habitude !

SCENARIO: 23st
GRAPHISME: 32st
COMMANDES: 56st
DIFFICULTE: M st

LES PASSAGERS DU VENT 1

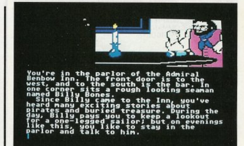
ST	SYSTEME
Infogrames	EDITEUR
1	JOUEURS



Basé sur la célèbre B. D. de F. Bourgeon, les passagers du vent est un jeu d'un nouveau genre. Si il s'agit évidement d'un jeu d'aventure, le système fait plus penser aux jeux de rôle. Le programme est présenté dans une superbe boite, laquelle contient comme règle du jeu un petit feuillet, mais aussi le premier volume de la B. D. de F. Bourgeon. Le scénario débute en effet là où le premier volume se termine, et sa lecture sera d'une extrême importance pour la compréhension de l'histoire, qui est assez simple : une aventurière et un marin breton parcourent le monde, elle pour retrouver son titre, lui pour retrouver son honneur. Mais ils vont traverser des pays étrangers peuplés d'animaux dangereux et d'hommes sans scrupules.
Reste maintenant à la réalisation : L'écran est divisé en plusieurs parties. La première est une image représentant le lieu principal. En cliquant sur cette image, apparaissent dans un petit cadre les personnages jouant un rôle. Si vous cliquez sur un personnage, ses pensées ou ses paroles s'affichent. Pour jouer, il suffit de faire intervenir les personnages dans le bon ordre et au bon moment. De temps en temps, un personnage peut avoir le choix entre deux ou trois actions. Il vous faut alors cliquer sur le choix que vous trouvez le plus judicieux pour continuer l'aventure. Ce qui change de n'importe quel jeu, c'est donc non seulement le fait qu'on n'ait rien à taper au clavier, mais aussi que l'on joue tous les personnages, qu'ils soient bons ou mauvais. Chaque action est représentée par un ou plusieurs dessins qui viennent s'afficher sur l'écran général, ce qui donne une véritable impression de B. D. Chaque scène est ponctuée de musiques qui sont très originales et bien réalisées, ce qui est un atout important, surtout qu'elles sont assez longues pour ne pas lasser le joueur.
Le seul défaut notable (mis à part un ou deux bugs dans le texte) est très certainement le fait que de par la simplicité du jeu, le programme possède une durée de vie très courte. En effet, qui ne l'a pas terminé en moins d'une heure ? Un bon programme, agréable, mais vraiment trop facile pour être valable.

SCENARIO: 92st
GRAPHISME: 85st
COMMANDES: 50st
DIFFICULTE: F st





LES PASSAGERS DU VENT 2

ST	SYSTEME	ST
Infogrames	EDITEUR	Wyndham
1	JOUEURS	1

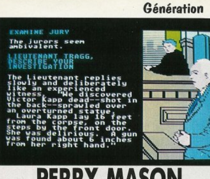
L'histoire reprend à l'endroit même où s'arrêtait le premier épisode, près d'un petit village d'Afrique Noire. On se replonge très vite dans cette ambiance chaude de l'Afrique. Le système de jeu est semblable, si ce n'est qu'on peut désormais cliquer sur un objet à l'écran pour l'utiliser. Le graphisme est toujours d'excellente qualité. Parfois, une succession rapide d'images donne une impression d'animation. Contrairement à la première partie qui était très facile, celle-ci est plus ardue. Le problème est que l'on ne sait jamais si l'on est sur la bonne voie ou non, jusqu'au dénouement final, où la mort des personnages vous indique que vous avez dû échouer quelque part. Les musiques sont encore très belles et originales, et le scénario suivant la BD est toujours aussi palpitant. Malheureusement, comme la première fois, on peut trouver que le jeu est court (bien moins que le premier, mais pas encore assez long). En attendant la troisième et dernière partie...

94st :SCENARIO
87st :GRAPHISME
67st :COMMANDES
M st :DIFFICULTE

TREASURE ISLAND

Treasure Island est bien évidemment l'adaptation en jeu d'aventure 001 du célèbre roman 'L'île au trésor'. Le scénario du programme reprend tout à fait l'histoire, mais les auteurs ont eu l'intelligence de changer quelques détails qui obligent tout de même ceux qui connaissent le roman à chercher quelques astuces ! Le graphisme n'a pas été repris de la version Apple et laisse donc quelque peu à désirer, mais l'interpréteur assez bon et les descriptions complètes rattrapent ce défaut. On pourra tout de même regretter que des images aussi peu travaillées mettent en plus un temps très long à charger. Mais enfin, elles sont assez nombreuses car le scénario du programme, à l'image de celui du roman est très long. Un soft moyen.

SCENARIO: 86st
GRAPHISME: 48st
COMMANDES: 55st
DIFFICULTE: M st



PERRY MASON

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

ST	SYSTEME	ST
Telarium	EDITEUR	Khyilkor Creat.
1	JOUEURS	1

Perry Mason est un jeu d'aventure original à bien des égards. C'est tout d'abord un jeu policier, dans lequel vous tenez le rôle d'un avocat, et ceci est très rare. Vous défendez une jeune femme que tout dénonce. Celle-ci est en effet déclarée coupable du meurtre de son mari, un riche restaurateur. La veille du crime, elle était venue vous voir, et vous avait dit qu'elle était prête à n'importe quoi si celui-ci ne l'aimait plus. Et voilà que le lendemain, on la retrouve pleurante, allongée le long du corps de son mari, le revolver ayant servi au crime encore dans ses mains. Après avoir enquêté sur les lieux du crime et avoir vu Laura en prison, le procès, principal moment du jeu, va avoir lieu. Vous pouvez donner des ordres à vos subordonnés ; ainsi, vous pouvez envoyer Paul enquêter sur le sujet de votre choix. Si vous êtes logique, vous pourrez commencer à vous douter du fin mot de l'histoire. Le procès est un véritable combat oratoire, d'où l'intérêt de bien connaitre l'anglais et les lois qui sont données dans le manuel, comme celles qui permettent de faire objection. Le graphisme n'a pas été repris depuis la version Apple, ce qui fait que celui-ci semble bien primaire sur ST, mais les musiques qui accompagnent le jeu viennent relever ceci. Incroyable de réalisme, passionnant et difficile, Perry Mason est un excellent jeu d'aventure, mais qui demande vraiment des connaissances en anglais importantes.

96st :SCENARIO
57st :GRAPHISME
89st :COMMANDES
D st :DIFFICULTE

Premier programme d'une série que l'on espère longue, le manoir de mortevielle est un jeu d'aventure en français, le premier disponible pour ST. Les programmeurs y ont inclus une routine de synthèse vocale, ce qui fait que tous les témoins que vous interrogez vous répondent réellement, de vive voix.
Le scénario se déroule durant les années 50. Vous êtes détective privé et vous venez de recevoir une lettre d'une amie d'enfance, maintenant malade. Lorsque vous arrivez au manoir, celle-ci est morte. A vous d'enquêter, d'interroger les proches et de fouiller la maison pour découvrir la vérité. Si l'on pense qu'au départ il s'agit d'une intrigue policière, la lecture de parchemins mystérieux plonge le joueur dans une indétermination rare. En effet, on croit souvent que le jeu va basculer dans le fantastique, et la découverte de passages secrets accentue les choses. Tout se fait à la souris grâce à des menus déroulants comprenant le vocabulaire disponible, et il suffit de cliquer sur l'écran pour effectuer une action. Les graphismes sont assez beaux, le son digitalisé et les voies synthétisées : fantastiques ! Voilà certainement l'un des meilleurs jeux d'aventure en français disponible sur ST, qui apporte au joueur un réel plaisir, possède un rapport qualité/prix excellent et une durée de vie assez longue... Un must a posséder absolument.

SCENARIO: 100st
GRAPHISME: 84st
COMMANDES: 97st
DIFFICULTE: M st



FARENHEIT 451



BORROWED TIME

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Telarium	EDITEUR	Activision
1	JOUEURS	1

Fahrenheit 451, c'est l'adaptation en jeu d'aventure du célèbre livre de Ray Bradbury, également adapté par Truffaut pour le cinéma. L'ambiance 1984 du roman est très bien retranscrite ici, par toutes les personnes qui vous recherchent. Une fois le début passé, il vous faut vous organiser, et surtout ne pas vous faire prendre. Les graphismes ont été repris de l'Apple II, sans être modifiés,ce qui est tout à fait dommage. Cependant, ils sont corrects et illustrent bien le scénario. L'interpréteur est assez bon, et des musiques viennent agréablement s'ajouter au graphisme de temps à autre. Il faut cependant noter que le jeu n'est pas très facile, et qu'il vaut mieux avoir lu le livre pour l'apprécier dans son ensemble. A noter que c'est le seul jeu d'aventure où l'on gagne en mourrant !

95st :SCENARIO
57st :GRAPHISME
54st :COMMANDES
D st :DIFFICULTE

Borrowed Time est un jeu qui vous place dans la peau d'un détective privé des années 50. Dans la petite ville où se déroule le jeu, vous devrez tout d'abord échapper aux tueurs qui vous poursuivent, puis délivrer votre fiancée, puis la serveuse, et enfin rassembler assez de preuves contre le Boss de la ville, un dénommé Farnham, pour le faire emprisonner. Les graphismes sont beaux et parfois animés, ce qui apporte un plus au jeu. Pour prendre un objet visible à l'écran, il suffit de cliquer dessus. Le vocabulaire le plus usité est aussi à l'écran, et vous pouvez donc cliquer sur un mot au lieu de le taper au clavier. Le jeu, s'il n'est pas vraiment très complexe demande au joueur une bonne organisation, car beaucoup de lieux et de personnes sont inutiles, et risquent de vous dévier du droit chemin. L'ambiance rendue par le programme est tout à fait réussie, et le jeu est donc un bon polar.

SCENARIO: 91 am st
GRAPHISME: 82 am st
COMMANDES: 77 am st
DIFFICULTE: F am st



TRANSYLVANIA

CRIMSON CROWN

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Polarware	EDITEUR	Polarware
1	JOUEURS	1

Transylvania est certainement l'un des jeux d'aventure les plus universels. On le trouve en effet sur la plupart des machines, preuve de sa qualité. Si le scénario de ce programme n'est pas réellement intéressant (retrouver une princesse capturée par un vampire), c'est plus par le fait de son niveau qu'il est intéressant. En effet, c'est un jeu simple, dont la difficulté croît lentement avec l'avancée du joueur, et qui en plus présente tous les aspects les plus classiques des jeux d'aventure . Donc ce programme est l'un des meilleurs pour constituer une initiation aux jeux d'aventure . De plus, ses graphismes simples mais pas laids rajoutent un intérêt non négligeable. Très bien pour les débutants mais aussi indispensable au palmares d'un aventurier expert, ce programme est presque indispensable !

34 am st :SCENARIO
21 am st :GRAPHISME
53 am st :COMMANDES
F am st :DIFFICULTE

Crimson Crown est la suite du célèbre Transylvania. Dans cette nouvelle partie, vous revenez dans le pays de vos premières aventures pour à jamais détruire le vampire qui hante la région, mais pas seul car tout au cours de votre aventure, deux personnages vous accompagnent et vous aident.
Le jeu contient tous les éléments classiques d'un jeu d'aventure, des passages secrets aux zombie horribles, des caves du château aux énigmes d'une sorte de Sphin° . Hélas, même si l'interpreteur n'est pas trop mauvais et si l'anglais employé n'est pas complexe, les graphismes sont vraiment trop horribles pour rendre le jeu attrayant. De plus, les images mettent un temps fou à se dessiner, et quand on voit le résultat...
Crimson Crown est un bon jeu pour les débutants, mais possède réellement un graphisme repoussant et un scénario très très classique...

SCENARIO: 16 am st
GRAPHISME: 21 am st
COMMANDES: 53 am st
DIFFICULTE: M am st





GUILD OF THIEVES

THE PAWN

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Rainbird	EDITEUR	Rainbird
1	JOUEURS	1

Guild of Thieves est le dernier jeu d'aventure de l'équipe qui a réalisé The Pawn, et est un jeu presque parfait. Le scénario se déroule toujours dans la province de Kerovnia, et est relativement simple. Pour entrer à la Guilde Des Voleurs, il vous faut ramener tous les objets précieux de la région du jeu. Le graphisme est toujours aussi superbe, et certains écrans sont parmi les plus beaux jamais vus sur ST. Si il n'y a pas de page graphique pour chaque lieu, les descriptions très détaillées font que l'on s'imagine tout à fait bien les pièces. Mais le plus impressionnant reste l'analyseur syntaxique, parmi les meilleurs du moment. Si il comprend bien évidemment des phrases complexes, il est possible de retourner à un lieu déjà visité sans avoir à retaper les directions à prendre. Il suffit de taper GO puis le nom de l'endroit, ce qui en plus d'être agréable est tout à fait réaliste. Le même système est disponible pour retrouver un objet perdu. La documentation fournie avec le jeu donne même des codes qui permettent d'avoir de l'aide face aux difficultés du jeu. Malgré ceci, le jeu est quand même assez complexe.

92 am st :SCENARIO
99 am st :GRAPHISME
98 am st :COMMANDES
D st :DIFFICULTE

The Pawn fut l'un des premiers programmes à utiliser à fond les capacités du ST, et son succès qui l'a porté sur toutes les machines est plus dû à son graphisme et à son utilisation aisée qu'à son scénario. Vous étiez en train de faire vos courses dans un supermarché lorsque vous avez été enlevé par un vaisseau extra-terrestre... vous vous retrouvez dans un monde médiéval inconnu, avec autour du poignet un bracelet en métal. Il va vous falloir suivre les ordres de toutes les personnes que vous allez rencontrer, du terrible magicien Kronos à Lucifer en personne, sans oublier le roi de la région et le gourou des montagnes.
Le problème avec ce jeu vient du fait que l'on ne sait pas vraiment quel est le but du jeu. Faut-il retourner chez soi ? Faut-il retirer le bracelet ? A ces questions vont se rajouter toutes celles qui vont venir se greffer durant votre avancée dans le scénario. Il ne faut jamais oublier que The Pawn signifie Le Pion en français. Si les quelques 30 images sont superbes, si le système des menus déroulants à l'image de parchemins est pratique et original et l'interpréteur de syntaxe performant, le scénario est vraiment trop tordu, les actions à faire trop complexes à trouver, voir souvent illogiques pour que The Pawn puisse être appelé un bon jeu d'aventure. Une renommée vraiment trop surfaite.

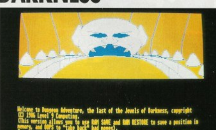
SCENARIO: 43 am st
GRAPHISME: 97 am st
COMMANDES: 96 am st
DIFFICULTE: D am st

JEWELS OF DARKNESS

ST	SYSTEME
Rainbird	EDITEUR
1	JOUEURS

Jewels of Darkness est une compilation de trois aventures médiévales fantastiques. Les scénari sont bien pauvres et trop classiques pour être réellement intéressants. Les trois aventures se suivent mais peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La première, Colossal Adventure vous propose d'explorer un immense donjon afin de secourir les elfes qui y sont emprisonnés.
La seconde, Adventure Quest vous met dans la peau d'un apprenti sorcier, qui doit lutter contre le Seigneur des Démons... tout un programme. Enfin, dans la troisième et dernière aventure, Dungeon Adventure, vous profitez de la disparition du Seigneur pour chercher fortune dans son donjon, où de nombreux monstres et pièges vous attendent.
Le graphisme de ce jeu est assez mauvais, mais ceci s'explique par le fait qu'il y a plus de 600 lieux... L'interpréteur est assez bon, comme toujours chez Rainbird, et possède ses originalités comme l'option OOPS, qui permet de revenir au coup précédent et qui est bien pratique quand on se trompe !

Finalement, Jewels Of Darkness n'est pas un mauvais jeu, mais il est dommage que les scénari soient aussi classiques.



SCENARIO: 76 st
GRAPHISME: 25 st
COMMANDES: 87 st
DIFFICULTE: M st

SILICON DREAMS

Amiga / ST	SYSTEME
Rainbird	EDITEUR
1	JOUEURS

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive avec la science fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais peuvent être joués de façon indépendante.
La première aventure, « SNOWBALL » a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation car le vaisseau colonisateur vous transportant, ainsi que deux millions de passagers a un problème de guidage. C 'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention, les robots de surveillance, qui ne sont pas au courant de votre réveil risquent de vous poser bien des problèmes.
La seconde aventure, « RETURN TO EDEN » se déroule dès la fin de la première. Vous avez sauvé la vaisseau, mais on vous a hélas pris pour un saboteur, et vous êtes condamné à mort, ce qui vous oblige à vous éjecter sur la planête Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planète fourmille de dangers, et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos.
La dernière aventure, « WORM IN THE PARADISE » se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement, de manière à sauver le monde.
Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées (qui ne sont pas des plus faciles) et aussi par l'originalité de l'histoire. L'interpréteur est excellent et permet de faire de très longues phrases avec mots de liaisons et pronoms. Le seul point faible de ce programme est, comme pour Jewels Of Darkness, la faiblesse des graphismes. Cependant, ceux-ci étant au nombre de 600, on peut pardonner Rainbird d'un graphisme aussi moyen.



En fait , Silicon Dreams est un bon programme qui possède une durée de vie assez grande.

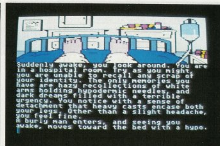
SCENARIO: 76 am st
GRAPHISME: 25 am st
COMMANDES: 87am st
DIFFICULTE: M st

...QU'EST-CE QUE JE VOUS SERS?..

...UN 3615 SM1*ST.!

B. BELLAMY 87.





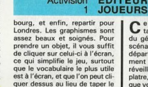
MINDSHADOW

Mindshadow vous place dans la peau d'un amnésique... Vous vous réveillez sur une île déserte, avec une énorme bosse derrière la tête. Qui êtes-vous ? Que faites-vous là ? Ce sont les questions auxquelles ils vous faudra répondre pour comprendre le pourquoi et le comment de l'histoire. Il vous faudra tout d'abord quitter cette île déserte, prendre le bateau, aller à Londres, puis au Luxembourg, et enfin, repartir pour Londres. Les graphismes sont assez beaux et soignés. Pour prendre un objet, il vous suffit de cliquer sur celui-ci à l'écran, ce qui simplifie le jeu, surtout que le vocabulaire le plus utile est à l'écran, et que l'on peut cliquer dessus au lieu de taper le mot.

Mindshadow est un jeu simple, dont la progression est ni trop facile ni trop difficile et qui conviendra donc à tout débutant en jeux d'aventures car la plupart des énigmes ne demandent que de la logique pour être résolues. Le vocabulaire employé est très simple et est donc à la portée de quelqu'un ayant peu de connaissances en Anglais, ou un petit dictionnaire.

Un bon scénario... une bonne réalisation... un bon jeu.

92 am st :SCENARIO
82 am st :GRAPHISME
77 am st :COMMANDES
F am st :DIFFICULTE



Mindshadow		Nine Princes in Amber
Amiga / ST	SYSTEME	ST
Activision	EDITEUR	Telarium
1	JOUEURS	1

NINE PRINCES IN AMBER

Ce programme est une adaptation de la saga d'Ambre du génial écrivain Zelazny. Le scénario s'il semble simple au départ est en fait particulièrement complexe. Vous vous réveillez avec une jambe dans le platre, dans un lit d'hopital, alors que vous ne vous souvenez plus de rien. Il va vous falloir retrouver votre identité, grâce à la 'Marelle d'Ambre', par laquelle Ambre et ses princes existent. Une fois votre identité retrouvée, vous devrez lutter pour votre cité et la défendre des attaques de vos frères et sœurs. C'est un jeu d'aventures, d'alliances et de trahisons. Si le programme suit de beaucoup le roman, il s'en détache parfois, perdant le joueur qui connait le roman, ce qui fait que le jeu n'est pas une bête adaptation du livre. De plus, Zelazny a collaboré lui-même à l'élaboration du programme ce qui engarantit la qualité. Il y a un nombre incroyable de mots (près de 40000), ce qui permet des options de dialogue très précises, et également pour ce qui est des combats. Quand à la traversée de la 'Marelle' c'est un véritable autre jeu, qui demande de la stratégie et un peu de réflexion. Le graphisme n'est pas fantastique, puisqu'il n'a pas été repris depuis la version Apple, mais les musiques qui ponctuent le jeu le rendent agréable.

En un mot, Nine Princes in Amber est un jeu fantastique, mais particulièrement complexe, et donc à réserver aux aventuriers émérites et possédant un bon dictionnaire.

SCENARIO: 99 am st
GRAPHISME: 57 am st
COMMANDES: 89 am st
DIFFICULTE: D am st

TASS TIMES IN TONE TOWN

Amiga / St	SYSTEME
Activision	EDITEUR
1	JOUEURS

Voici très certainement l'un des jeux d'aventure les plus fous.

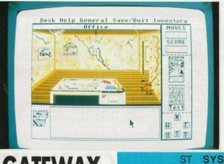
Votre grand-père a disparu de sa maison et son chien reste seul. En fouillant le laboratoire, vous découvrez un étrange cercle et vous passez dedans. Vous voilà maintenant dans un monde où les animaux parlent et où il vous faut très vite être à la mode, ce qui vous obligera à acheter de l'anneau fluorescent à la combinaison spéciale, sans oublier de vous faire teindre les cheveux. Mais dans ce monde de fous, il vous faut faire très attention car on n'y aime pas les touristes et un dénommé Franklin Snarl, un Crocogator (entre l'alligator, le cochon et le faucon) risque bien de vous manger quelquefois avant que vous ne trouviez comment être le plus 'in' possible pour passer inaperçu. Le but du jeu est évidement de trouver et de délivrer votre grand-père puis de mettre fin à la tyrannie du (ou des ?) Crocogators. Pour vous aider, le chien Ennio vous suit constament. Certains indices ne sont disponibles que dans le TASS TIMES, journal fourni avec la boite de jeu ce qui est une bonne idée et permet de mieux comprendre le monde de TASSTIMES (De plus le journal est très humoristique).

Le graphisme est superbe et souvent quelque peu animé. Ce n'est plus comme dans Mindshadow le vocabulaire qui est affiché à l'écran, mais des icônes à cliquer pour les actions les plus utilisées. De même, pour regarder un objet, plus besoin de taper 'LOOK objet', il vous suffit de le cliquer à l'image pour l'inspecter. Pour le prendre, il vous suffira de double-cliquer dessus.



Tass times in Tonetown est donc un très bon programme qui brille par son originalité, son humour, son graphisme et sa facilité d'utilisation. La durée de vie de ce programme est bien évidement liée à votre capacité à en résoudre l'énigme, et comme l'aventure n'est pas vraiment facile, vous risquez d'y jouer longtemps.

SCENARIO: 95 am st
GRAPHISME: 87 am st
COMMANDES: 77 am st
DIFFICULTE: F am st





Gateway		OO Topos
ST	SYSTEME	Amiga / ST
Pryority Soft	EDITEUR	Polarware
1	JOUEURS	1

GATEWAY

Gateway est un jeu d'aventure graphique au scénario assez original. Vous venez d'hériter de la maison de votre grand-père et vous découvrez que celui-ci n'était pas l'homme que vous pensiez. Dans sa maison, après une exploration assez complète vous trouverez effectivement une sorte de porte spatiotemporelle qui vous emmenera dans divers mondes !

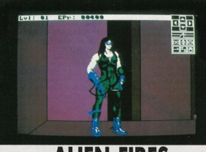
Le graphisme des salles est assez bon et d'un style particulier mais agréable et novateur, et, aspect important, il suffit de cliquer sur les objets visibles à l'écran pour avoir leur description ! Le programme qui exitait déjà sur l'Apple II a été optimisé sur le ST, et grâce à un analyseur syntaxique assez bon, le jeu est non seulement intéressant mais en plus progressif. En fait, Gateway est un des bons logiciels disponibles sur le ST, et qui est pourtant trop peu connu.

81st :SCENARIO
74st :GRAPHISME
63st :COMMANDES
D st :DIFFICULTE

OO TOPOS

Oo Topos est un jeu d'aventure de science fiction. A cause d'une collision entre un vaisseau et un météore, un dangereux produit risque de tuer toute vie sur la Terre. Vous êtes le seul à pouvoir agir pour sauver la planète à temps, mais après avoir décollé avec votre vaisseau, des aliens ont abordé votre engin, et vous avez vite été transporté sur le planétoide OO Topos, où vous êtes maintenant enfermé. Il vous faudra tout d'abord vous échapper, détruire le robot qui garde le centre, et enfin retrouver les éléments de votre vaisseau et certains trésors afin de les ramener à votre vaisseau, pour enfin pouvoir repartir et sauver la Terre. OO Topos est un jeu assez intéressant, de par son scénario original, son interpréteur assez bon et des graphismes honnêtes. Le jeu en plus est assez simple, et la progression est facile et logique. C'est donc un jeu que l'on peut conseiller aux débutants, bien qu'il leur faudra tout de même un bon dictionnaire.

SCENARIO: 64 am st
GRAPHISME: 64 am st
COMMANDES: 72 am st
DIFFICULTE: D st





Alien Fires		Amazon
Amiga	SYSTEME	ST
Jaghware Inc.	EDITEUR	Telarium
1	JOUEURS	1

ALIEN FIRES

ALIEN FIRES est le premier volet d'une série d'aventures graphiques pour l'AMIGA. En guise d'introduction apparaît une superbe page de présentation, agrémentée d'une envoûtante musique, qui donnent immédiatement l'ambiance. Vous êtes dans un lointain futur sur une planète au fin fond de la galaxie. Votre mission est de retrouver un savant mystérieux et vaniteux nommé SAMUEL KURTZ, et de détruire toutes traces de ses recherches sur les voyages dans le temps. Si vous accomplissez votre tâche à merveille, vous gagnerez toute la reconnaissance des Seigneurs du Temps. Ces derniers sont les défenseurs immortels chargés de préserver l'ordre dans l'univers. Le conseil des anciens se réunit souvent au cours d'une partie et juge vos faits et gestes.

Lorsqu'une partie débute, vous pouvez créer un personnage ou utiliser un personnage existant. Vous choisissez les points faibles et les points forts dans les domaines suivants : combat, diplomatie, compréhension, rapidité... Notons que ce jeu possède une synthèse vocale de qualité moyenne (mais très désagréable si vous ne maîtrisez pas l'anglais). A part cela les graphismes sont beaux, surtout les personnages que vous rencontrez. Vous dialoguez avec le clavier et vous vous dirigez à l'aide des flèches de direction. ALIEN FIRES est finalement un assez bon compromis entre l'aventure et le jeu de rôle, qui devrait plaire à tous les aventuriers fous.

75am :GRAPHISME
30am :SONORITE
72am :INTERET

AMAZON

Amazon, c'est l'adaptation au jeu d'aventure du célèbre livre CONGO de Michael Crichton. Vous devez aller en Amazonie pour découvrir ce qui a décimé l'expédition de la société pour laquelle vous travaillez. Des guérillas aux innondations, des indigènes aux éruptions volcaniques, vous finirez par découvrir une cité disparue, où tout le mystère de cette affaire s'éclaircira. Le jeu possède trois niveaux de difficulté, le plus facile vous apportant même de l'aide quand vous ne savez pas quoi faire. Les graphismes ont été repris du jeu de l'Apple II, et ne sont donc pas à la hauteur du ST. Cependant, grâce à un scénario bien adapté, le jeu est assez agréable et la progression est assez naturelle et aisée. Un bon jeu.

SCENARIO: 82 st
GRAPHISME: 41 st
COMMANDES: 63 st
DIFFICULTE: M st

INFOCOM

Non, Infocom n'est pas le nom d'un jeu, mais d'une série de jeux.
Cette société qui dépend d'Activision ne produit que des aventures textuelles et en anglais. Voilà donc qui ne devrait pas avoir beaucoup d'intérêt ; mais les scénarios et la qualité de ces aventures font qu'elles comptent parmi les plus vendues aux Etats-Unis. En France, il en va tout autrement puisque l'on considère qu'un jeu en anglais sans graphisme n'est pas un vrai jeu. Mais certaines boutiques en important directement, et comme ces programmes ont tout de même leurs adorateurs, il était normal qu'on leur consacre une place dans ce numéro spécial. Nous allons donc vous donner la liste complète de ces jeux ainsi que les thèmes qu'ils abordent, et nous en testerons un, The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy.

-BALLYHOO : policier
-BRIMSTONE : aventure
-BUREAUCRACY : humour
-CUTTHROATS : aventure
-DEADLINE : policier
-ESSEX : aventure
-THE HITCHICKER'S GUIDE TO THE GALAXY : science-fiction/humour
-HOLLYWOOD HI-JINX : aventure
-INFIDEL : héroique-fantaisie
-THE LEATHER GODESSES OF PHOBOS : science-fiction/humour/érotique
-LURKING HORROR : horreur
-MIND FOREVER VOYAGING : science-fiction
-MINDWHEEL : aventure
-PLANETFALL : science-fiction
-SEASTALKER : science-fiction
-SORCERER : héroique-fantaisie
-SPELLBREAKER : héroique-fantaisie
-STARCROSS : science fiction
-STATIONFALL : science fiction
-SUSPENDED : policier
-TRINITY : science fiction
-WISHBRINGER : héroique-fantaisie
-WITNESS : policier
-ZORK I : héroique-fantasie
-ZORK II : héroic fantasy
-ZORK II : héroic fantasy



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Derrière ce titre bizzare, beaucoup de spécialistes de la science fiction reconnaîtront le nom d'un des livres les plus drôles du genre. Ce jeu est en effet tiré de la série du 'Guide du routard galactique' de Douglas Adams, et l'auteur lui-même a participé à l'élaboration du programme. Votre maison va être détruite pour laisser la place à une autoroute juste au moment où la terre va être détruite par les terribles Vogons, pour laisser la place à une autoroute spatiale. Vous allez découvrir que votre meilleur ami n'était qu'un extra-terrestre, et vous allez commencer un périple qui vous emmenera au fin fond de la galaxie. Le jeu est intéressant, et est en plus très très drole, de par les notes de l'auteur, dans lesquelles on retrouve son style si particulier. Un des seul jeux d'aventure à mourir de rire ! A posséder absolument.

SCENARIO: 100 st
GRAPHISME: - st
COMMANDES: 96 st
DIFFICULTE: D st

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Amiga / ST	SYSTEME
Activision	EDITEUR
1	JOUEURS

Le saviez-vous ? Des petits êtres vivants habitent votre ordinateur ! Vous ne me croyez pas ? Alors achetez donc Little Computer People (LCP) et vous en serez convaincus.
Mais attention, l'essayer c'est l'adopter ! Vous ferez connaissance d'un personnage qui, comme vous, a ses habitudes et ses besoins, et avec lequel vous allez communiquer.

Le décor dans lequel il vit avec son chien est assez sympathique, style pavillon grand confort : entrée, cuisine, chambre, salle de bain, bureau, salon et grenier (Où ont-ils pu nicher tout ça dans mon ordinateur ?).

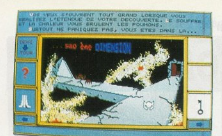
Les présentations sont faites (mon LCP s'appelle Richard). Bien que de nature assez indépendante, il a besoin d'aide dans certains domaines : pour qu'il reste en bonne santé, veillez à ce qu'il ait toujours à boire et à manger, de même que le ventre-à-pattes qui l'accompagne.



Richard est également sensible aux marques d'affection que je lui témoigne (caresses, cadeaux, coups de téléphone, etc.) et il affiche une mine réjouie en guise de remerciements. Petit à petit, il devient mon compagnon et je peux lui demander de jouer du piano (c'est un excellent musicien), ou de faire une partie de cartes.

Malheureusement, comme tous ses congénères, il ne parle que l'anglais, ce qui rend le dialogue difficile avec les plus jeunes d'entre nous. A quand une version francisée qui augmenterait singulièrement l'intérêt de ce jeu ?

GRAPHISME: 83 am st
SONORITE: 81 am st
INTERET: 70 am st



MASSACRE

Si vous aimez les films d'horreur, voilà un jeu d'aventure qui peut vous intéresser. Massacre est le premier jeu du genre disponible sur St. Comme dans les films 'Gore', il possède des graphismes réellement sanguinolents et répugnants, et le scénario est lamentable : vous étiez à la fête foraine, et vous y restez jusqu'à la fermeture. Vous êtes alors attiré par un batiment... Vous y entrez et la porte se referme derrière vous... Vous voilà prisonnier de la 520ième dimension. Le système de jeu est simple : pour prendre un objet il vous suffit de cliquer dessus, et pour aller quelque part, vous cliquez sur les sorties ou sur les flèches à gauche ou à droite de l'écran.
Si l'on fait abstraction d'un bug de programmation (qui permet de gagner très rapidement), Massacre bénéficie de bons graphismes et mérite la mention assez bien.

05st :SCENARIO
68st :GRAPHISME
50st :COMMANDES
F st :DIFFICULTE

ST	SYSTEME	ST
Loriciels	EDITEUR	EH Services
1	JOUEURS	1



EREBUS

Vous êtes un vulcanologue de renom et vous étudiez le volcan Erebus, situé en plein Antarctique lorsque votre avion s'est malencontreusement écrasé sur la banquise. Votre but est bien évidement de retourner à la civilisation. Pas d'interpréteur dans le jeu, les seules commandes étant les directions et l'utilisation des quelques objets trouvés ça et là, ce qui se fait à la souris. Aucune logique donc dans ce jeu, où il faut faire un plan si l'on veut s'y retrouver. Les objets utilisables sont peu nombreux, et les dangers abondent, à commencer par la température de votre corps qui diminue dangereusement sur la banquise. En fait, on se rend très vite compte qu'il s'agit plus d'un jeu de labyrinthe que d'un jeu d'aventure. Le jeu en plus est très long, et comme il n'est pas possible d'effectuer de sauvegarde, il devient vite injouable et inintéressant.

SCENARIO: 12 st
GRAPHISME: 28 st
COMMANDES: 11 st
DIFFICULTE: D st



EDEN BLUES

Vous êtes le seul homme ayant survécu à une attaque extra-terrestre, et votre but est, non seulement de vous échapper de la prison où vous vous trouvez, mais aussi de retrouver la seule femme restant sur terre pour refonder la race humaine.
La belle page d'introduction sert aussi à la création de votre personnage. Vous devez répartir vos points parmi trois caractéristiques : la force, le courage et la vigueur. Une fois ceci fait, le jeu commence alors.
Vous vous trouvez enfermé dans une prison, et vous devez tout d'abord sortir de votre cellule. Si les actions simples se font facilement avec le bouton gauche, pour le déplacement, c'est tout autre chose : il faut appuyer sur le second bouton de la souris tout en la faisant rouler dans la direction voulue : voilà qui n'est vraiment pas pratique, surtout que chaque choc contre un mur vous retire des points de vie précieux.
Un compteur indique les heures et la période de la journée, ce qui permet de repérer où et quand on rencontre des ennemis. Parfois, il s'agit d'objets volants inidentifiables (par leur laideur !), parfois de sortes de champignons aux allures ridicules. Lors de la rencontre de certains de ces ennemis, vos points de vie chutent très rapidement sans raison, comme si la vue même de ceux-ci pouvait vous tuer. Etrange !
Eden Blues est un jeu difficile, pas vraiment maniable, et sa durée de vie est très limitée. En effet, les graphismes moyens, les sons primaires et surtout le fait qu'on ne se repère pas bien dans le dédale font que l'on se désintéresse vite de l'avenir de ce pauvre homme.

51st :SCENARIO
34st :GRAPHISME
10st :COMMANDES
09st :INTERET

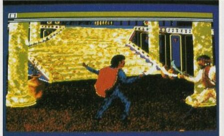
ST	SYSTEME	ST
Ere Informatiq.	EDITEUR	Ere Informatiq.
1	JOUEURS	1



CRAFTON & XUNK

Les Français c'est bien connu, n'ont pas de pétrole mais ils ont des idées. Crafton est un logiciel très original d'aventure action en perspective. Le but du jeu est de sauver la planète CRAFTON. Pour cela il vous faudra retrouver 8 éléments d'un code secret que seuls plusieurs scientifiques connaissent. A vous de leur faire avouer. Les graphismes sont très fins, très colorés, et d'une grande diversité.
Vous vous baladez à travers un dédale de salles. Dans chaque salle vous avez des actions à effectuer. Par exemple, vous devrez ramasser des seringues et autres objets. Des petits monstres gênent votre recherche (robots, bouteilles. .).
CRAFTON est un jeu de recherche qui n'est pas près de vous lasser et qui m'a impressionné. C'est une des grandes réussites françaises. Vous pouvez jouer au clavier, à la souris ou au joystick. Bravo aux créateurs qui ont fait preuve d'une grande originalité même dans la notice qui est faite sous forme de B. D.. CRAFTON est un logiciel que les adeptes de l'aventure-action se doivent de posséder.

GRAPHISME: 87st
SONORITE: 65st
INTERET: 86st





PIRATES OF THE BARBARY COAST

Pirates		Sinbad
ST	SYSTEME	Amiga
	EDITEUR	Cinemaware
1	JOUEURS	1

Vous voilà au 18e siècle sur la côte de Barbarie, capitaine de la frégate American Star.
Tandis que vous faites escale à Casablanca, une bande de brigands pille votre bateau et enlève votre fille, ne vous laissant que le plan énigmatique d'une île au trésor et les 5. 000 pièces d'or que vous aviez cachées en lieu sûr. Leur chef, le cruel Gorge Sanglante exige une rançon de 50. 000 pièces d'or, si vous ne voulez pas que Catherine finisse au marché aux esclaves.
C'est le point de départ d'une histoire très « angéliquéenne ». De port en port, vous tentez de faire fructifier votre capital en faisant du commerce, en attaquant et pillant d'autres navires pirates. Vous apprenez à connaître les cours de chaque denrée et à marchander, comme il se doit dans cette région. Peut-être découvrirez-vous l'île au trésor et prendrez-vous votre revanche sur le maudit Gorge Sanglante ? Mi-aventure, mi-simulation économique, ce jeu s'appuie sur un scénario assez original. La musique est bien choisie ; on aurait souhaité une animation, et des graphismes plus travaillés.

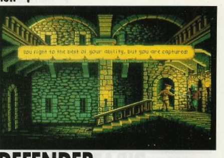
52 st :GRAPHISME
64 st :SONORITE
68 st :INTERET

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Comme tous les matins, la princesse Sylphani vient saluer son père le calife dans sa chambre ; Horreur ! Celui-ci n'a plus forme humaine, il a été changé en faucon ! Les plus grands savants du royaume sont réunis : le calife a probablement été victime d'un sortilège de son ennemi, le Prince Noir. Seul le Shaman pourrait le guérir, si toutefois on lui apporte 3 pierres précieuses et un objet qui lui tient à cœur.
Le temps presse ! Sylphani fait appel à vous, Sinbad, le marin légendaire, pour lui venir en aide. Le sort du royaume est entre vos mains.
Ce jeu, très original, réunit trois genres :
-l'Aventure : vous parcourez les océans à la rencontre des principaux personnages en tentant d'en tirer un maximum de renseignements. Faites preuve de beaucoup de diplomatie, car ils sont particulièrement susceptibles.
-la Stratégie : vous assurez le déplacement des troupes du calife pour défendre le palais contre les armées du Prince Noir ; vous devez aussi « gérer » votre équipage (recrutement et défense du bateau).
-l'Arcade : nombreux duels, maniement de la fronde, conduite du bateau entre les récifs, escalade de rochers...
SINBAD nous a enthousiasmé par la richesse de son scénario, la variété des personnages et des situations, la qualité graphique et musicale, et enfin l'ambiance fascinante qui en résulte.

GRAPHISME: 95am
SONORITE: 97am
INTERET: 97am





THE FAERY TALE ADVENTURE | DEFENDER OF THE CROWN

THE FAERY TALE ADVENTURE		DEFENDER OF THE CROWN
Amiga	SYSTEME	Amiga
Micro Illusion	EDITEUR	Cinemaware
1	JOUEURS	1

The Faery Tale Adventure

Le pays de Holm, qui vivait jusque là en paix, est brusquement ravagé par des goblins, mort-vivants et autres monstres venus du Nord. Les trois fils du maître d'arme d'un petit village nommé Tambry décident de mettre fin à cette invasion en tuant le magicien responsable de tous ces maux et en retrouvant le talisman qui libèrera le pays. Le fils aîné, le plus fort, partira le premier ; s'il échoue, ses frères prendront la relève. Le pays de Holm est immense (17000 écrans) et l'aventurier qui s'y engage découvrira des paysages féériques : châteaux, montagnes, déserts, marais, lacs, et même des iles qui ne peuvent être atteintes qu'à dos de tortue de mer, à condition bien sûr de savoir l'apprivoiser...

Ce jeu de Rôle se déroule comme un film. Le personnage que vous dirigez marche, nage, se bat, peut entrer dans des habitations pour manger, se reposer, y discuter, etc.

Faery Tale, le premier du genre, concilie la beauté d'un jeu d'arcade et la richesse d'un jeu de Rôle. Un des meilleurs actuellement sur Amiga.

94am :GRAPHISME
89am :SONORITE
94am :INTERET

Defender of the Crown

Le roi est mort ! L'angleterre médiévale est aux mains des Normands. Lequel des quatre nobles chevaliers Saxons choisirez-vous pour reconquérir le pays : Wilfred of Ivanhœ, Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword ou Wolfric the Wild ?

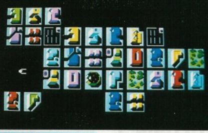
Chacun tentera d'agrandir son territoire aux dépens des autres, suivant ses aptitudes au commandement ou ses exploits guerriers, au tournoi ou à l'épée. Au hasard de ses conquêtes, votre chevalier délivrera peut-être l'élue de son cœur, emprisonnée dans un cachot humide. Vous attaquerez les chateaux ennemis à la catapulte, en prenant garde aux voleurs qui surgissent de temps à autre et sabotent votre matériel ou volent votre or.

Enfin, si vous parvenez à vaincre 3 lords Normands et à vous emparer de leur fief, la couronne d'angleterre sera vôtre.

Avec des graphismes à faire craquer les plus blasés, Defender of the Crown est vraiment digne de l'Amiga !

GRAPHISME: 98am
SONORITE: 91am
INTERET: 92am





SEVEN CITIES OF GOLD

Amiga	SYSTEME	ST
Electronic Arts	EDITEUR	FTL
1	JOUEURS	1

Me voici explorateur au 16e siècle. La couronne d'Espagne a accepté de financer mon expédition vers le nouveau monde : quatre bateaux, un équipage, des vivres et des marchandises à échanger.
Après quelques semaines de voyage, la terre est en vue. Il s'agit maintenant de composer l'équipe qui m'accompagnera en reconnaissance. Première découverte : une mine d'or ! Hélas, les hommes sont trop chargés. Demi-tour vers le bateau où je reprends une trentaine de gros bras. Bientôt, les cales sont pleines d'or.
Mais l'équipage a faim ! J'emmène quelques hommes et un peu d'argent en direction du village voisin, en quête de nourriture.
Aie ! l'accueil est plutôt hostile, et avant d'avoir pu trouver la hutte du chef (seul habilité à faire du commerce), nous avons échoué dans la marmite des indigènes...
Cette adaptation d'un jeu vieux de trois ans n'a pas perdu de son intérêt, mais on attendait quelque chose de plus soigné. Les capacités graphiques de l'Amiga sont loin d'être exploitées.

40am :GRAPHISME
60am :SONORITE
64am :INTERET

SUNDOG

Sundog fut l'une des premières simulations disponibles sur ST, et l'adaptation du programme original de l'Apple II a été parfaitement réalisée, les auteurs ayant su profiter des excellentes possibilités graphiques du ST. Le scénario lui-même est simple. Vous jouez le rôle d'un débutant dans le commerce galactique, et vous devez découvrir une colonie et l'équiper. 18 planètes, 50 villes et en plus un vaisseau assez complexe à manœuvrer, de nombreux petits jeux à l'intérieur rendent ce programme passionnant : Un Must !

SCENARIO: 94 st
GRAPHISME: 67 st
COMMANDES: 88 st
DIFFICULTE: D st





HACKER

HACKER II

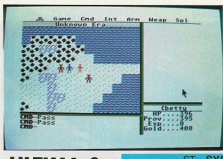
Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Activision	EDITEUR	Activision
1	JOUEURS	1

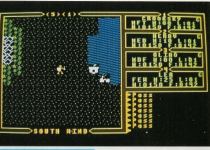
Un manuel des plus succincts... Visiblement l'auteur d'Hacker a voulu laisser libre cours à l'imagination du joueur.
Que se passe t'il sur votre écran ? Un texte bizarre apparait... vous venez d'entrer par hasard dans un dialogue qui ne vous concerne pas. On vous demande un mot de passe... ça va sans doute « couper »... ? Eh bien non, cette fois-ci le système de sécurité n'a pas fonctionné ! Il est difficile de freiner votre curiosité : comprendre le fonctionnement des robots n'est pour vous qu'un jeu d'enfant.
Aussitôt, vous voilà responsable de l'opération MAGMA : récupérer avant qu'il ne parvienne à l'ennemi un document de toute première importance. Déjà celui-ci a fait son chemin et plusieurs espions se le partagent aux quatre coins du monde.
A vous de diriger les négociations.
Imagination et méthode sont les clés qui vous permettront de mener à bien cette aventure originale.

81am 71st :GRAPHISME
84am 74am :SONORITE
74am 74st :INTERET

Encore une histoire d'espionnage typiquement américaine : les méchants soviétiques ont découvert une arme redoutable dont l'utilisation bouleverserait l'équilibre Est-Ouest. Les plans de cette arme sont cachés dans une base militaire impénétrable, en pleine Sibérie.
Heureusement, la CIA a eu vent de l'affaire, et a réussi à introduire sur place 3 robots et une matrice de communication multifonctionnelle qui permet de gérer plusieurs caméras disposées dans tout le complexe.
Votre rôle dans tout ça : vous êtes le meilleur spécialiste mondial en sécurité informatique, et le gouvernement américain fait appel à vos services. A l'aide de votre ordinateur, relayé par satellite, vous contrôlez le système de caméras pour repérer les lieux et les rondes de surveillance, et vous dirigez les robots à la recherche des documents.
Il vous faudra faire un plan et noter les heures de passage des gardiens, si vous ne voulez pas que vos robots soient réduits en bouillie.
Hacker II est assez difficile ; vous progresserez par étapes, la première étant d'assimiler parfaitement les commandes. Après, le jeu devient très prenant et particulièrement réaliste.

GRAPHISME: 83am 81st
SONORITE: 85am 75st
INTERET: 78am 77st





ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sierra On line	EDITEUR	Origin System
1	JOUEURS	1

ULTIMA 2

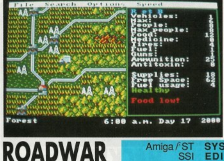
Ultima II est le premier jeu de la série disponible pour le ST. Dans la première partie, le sorcier Mondain avait été tué, mais son acolyte, la sorcière Minax commence à faire parler d'elle. A vous de la retrouver. Vous créez votre personnage selon de nombreuses caractéristiques, et ensuite vous vous lancez à l'aventure. Le jeu comprend de multiples tours et donjons, villages, cinq périodes temporelles et près de dix planètes, auxquelles viennent s'ajouter les villes et châteaux. La version ST est optimisée par l'utilisation de la souris, ce qui est très agréable. Le personnage se promène sur le monde et doit combattre de nombreuses sortes de monstres. Quand il rentre dans un bâtiment, il y a un zoom et une ville représentée par un carré sur la carte se transforme en une ville complète, avec ses boutiques, ses habitants, etc. Il vous faudra utiliser des chevaux, bateaux, avions, fusées et portes temporelles pour finalement détruire Minax. Le graphisme s'il n'est pas adapté au ST est assez clair, et malgré le son presque inexistant, Ultima II reste un bon jeu.

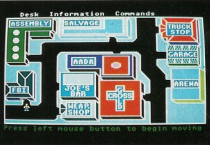
79st :SCENARIO
17st :GRAPHISME
88st :COMMANDES
D st :DIFFICULTE

ULTIMA 3

Ultima III fait une nouvelle fois rebondir le scénario de la série. Mondain (Ultima I) et Minax (Ultima II) avaient eu un enfant. Un enfant ou une chose, personne ne le sait. Le but du jeu est de débarasser le monde de cet infâme chose nommée Exodus. L'originalité de ce troisième épisode vient très certainement du fait que ce n'est plus un seul personnage que vous contrôlez, mais une équipe de quatre, ce qui vous permet d'avoir des personnages combattants, et d'autres magiciens. Il n'y a plus plusieurs espaces temporels, mais le monde est beaucoup plus grand que celui d'Ultima II. Les monstres sont plus variés, et les caractéristiques des personnages aussi, puisqu'il y a un plus grand choix parmi les classes. Le jeu est assez difficile et demande vraiment beaucoup de temps. Le graphisme haut en couleur et parsemé d'animation ainsi que les très belles musiques qui accompagnent constament le jeu ajoutent encore un plus à ce superbe programme. Un must !

SCENARIO: 83 am st
GRAPHISME: 69 am st
COMMANDES: 89 am st
DIFFICULTE: D st



Amiga / ST	SYSTEME	ST
SSI	EDITEUR	Origin System
1	JOUEURS	1

ROADWAR 2000

Un virus a été introduit aux Etats-Unis par des fanatiques, et une partie de la population a été décimée. La situation n'est pas brillante, d'autant plus que le pays doit subir les bombardements d'engins atomiques. Les radiations ont provoqué des mutations de la population, et de dangereux mutants sont apparus, se joignant aux envahisseurs dans l'anarchie la plus complète. Pour mettre de l'ordre, le gouvernement a besoin d'un homme, et cet homme, c'est vous ! Vous dirigez votre gang, voyageant de ville en ville à travers les Etats-Unis. Vous partez à la recherche d'équipements divers et d'un véhicule, et entrez en contact avec la population locale pour recruter de nouveaux membres afin de renforcer votre gang. Toutes ces actions sont ponctuées de combats contre les gangs ennemis, les mutants, les envahisseurs et les cannibales. L'utilisation de la souris permet de déplacer aisément votre gang sur les routes des Etats-Unis et rend le jeu agréable. Pour les combats, vous choisissez entre l'option rapide ou stratégique (assez complexe). ROADWAR 2000 est un très bon jeu de rôle et de stratégie, facile à manœuvrer, bénéficiant de bons graphismes, de musiques et de bruitages bien adaptés.

89 am st :SCENARIO
74 am st :GRAPHISME
64 am st :COMMANDES
F am st :DIFFICULTE

AUTODUEL

Autoduel est l'adaptation du célèbre jeu de plateau 'Car Wars'. Celle-ci est très bonne puisque, partant d'un jeu simple, les auteurs ont rajouté un scénario intéressant et surprenant, ainsi que les plaisirs apportés par l'arcade. L'époque, c'est le futur, et l'action se déroule sur les routes. Dans cette ambiance à la 'Mad Max', vous créez votre personnage puis votre voiture... Ensuite, à vous de faire des combats dans les arènes et de les gagner, d'accomplir des petits jobs, pour finalement vous faire remarquer par le FBI et réaliser la quête principale. Si le scénario n'a pas été revu pour ST, puisqu'il descend tout droit de la version Apple, l'intérêt est tel que l'on ne peut s'empêcher de jouer énormément à Autoduel. On peut voyager sur toute la côte est des Etats-Unis, et le trajet de ville en ville se fait presque en temps réel (il faut bien dix minutes de conduite pour aller d'une ville à une autre), toutes les routes sont représentées en détail, et vous devez être constamment sur vos gardes car les pirates de la route sont partout. Heureusement, vous pouvez équiper votre voiture de mitrailleuses, lance-flammes, roquettes, largueur d'huile, de clous ou de mines, et de bien d'autres armes. Par sa diversité de styles (Rôle-Arcade-Automobile), ce jeu plaira à de nombreuses personnes !

SCENARIO: 90 st
GRAPHISME: 39 st
COMMANDES: 89 st
DIFFICULTE: D st

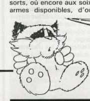
PHANTASIE 1

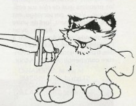
ST **SYSTEME**
SSI **EDITEUR**
1 **JOUEURS**

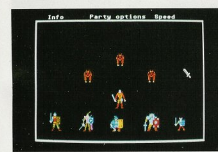


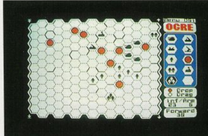
Phantasie est un jeu de rôle d'Heroic fantasy classique, au scénario aussi classique qu'idiot. Vous formez une équipe de six aventuriers. Vous choisissez leur métier parmis 7, leur race, parmi 5 races humaines et 10 races humanoïdes. C'est en effet une des originalités de Phantasie puisque l'on peut jouer des montres.
Une fois l'équipe créée, l'aventure commence.
Dans chaque ville, vous pouvez avoir accès à la banque, à l'oracle, à l'armurier, à l'auberge et enfin à la guilde des aventuriers. Dès que l'on sort d'une ville, une image représentant la région où vous vous trouvez apparaît. On peut y voir les villes, auberges et donjons ainsi que les montagnes, les forêts, les lacs et la mer.
Vous déplacez votre groupe d'écran en écran, tout en combattant les nombreux monstres qui vous attaquent. Le mode combat est tout à fait original et très réussi. Vos personnages choisissent leurs attaques parmi trois possibilités. Quand tous les personnages ont sélectionné leur action, tout ce qui a été demandé se déroule sous forme d'une animation. Pendant quelques secondes, les personnages et les joueurs se frappent, lancent des sorts, tout ceci en couleur ce qui est très agréable.
Le joueur peut ne pas attaquer et fuir, ou encore parler avec les monstres.
L'exploration des donjons se révèle passionnante et se rapproche beaucoup des vrais jeux de rôle, l'ordinateur donnant des descriptions sommaires de chaque pièce, ce qui crée une ambiance dans ce mode aux graphismes peu jolis. En effet, on y voit simplement un plan se dessiner au fur et à mesure de l'exploration.
Après quelques heures de recherche, l'histoire se complique et vous avez très vite plusieurs missions. Phantasie est un jeu très complet et se rapproche bien des vrais jeux du genre. Il innove dans certains points tels que la création des personnages ou les combats, mais ceci le rend original. De plus, Phantasie fait partie de ces programmes immenses où l'on n'a jamais l'impression de se répéter. Ceci peut-être grâce aux 80 monstres différents que l'on peut rencontrer, à la soixantaine de sorts, où encore aux soixantes armes disponibles, d'où une durée de vie très importante. Un bon programme malgré un scénario lamentable, pour ceux qui ont du temps de libre, ou pour les nocturnes...

SCENARIO: 64 st
GRAPHISME: 64 st
COMMANDES: 91 st
DIFFICULTE: M st









PHANTASIE 2

Amiga / ST **SYSTEME**
SSI **EDITEUR**
1 **JOUEURS**

Ferronrah, une île de grande beauté et magique, se trouve juste au sud de l'île de Gelnor où se déroulait phantasie I. Depuis maintenant 40 ans, un nuage surplombe l'île, et on n'a plus aucune nouvelle de ses habitants. Selon certains, ce serait l'œuvre de Nikademus, le terrible sorcier. Vous voilà donc reparti pour une nouvelle aventure. Vous pouvez reprendre les personnages que vous aviez conduits dans Phantasie I : le transfert leur fait perdre leur expérience, leurs sorts non divins, et la plupart des objets magiques. Le système de jeu est identique à Phantasie I, si ce n'est qu'en combat, vous aurez désormais la possibilité de lancer des pierres à l'adversaire. On est déçu de ne voir aucune nouvelle classe de personnages, pas de nouveaux sorts et pour ainsi dire aucun autre monstre. Le scénario vous oblige toujours à remplir une multitude de missions pour réussir. Sachez qu'ici, il vous faudra trouver des amulettes et une orbe enchantée. Plus mortel et plus difficile que son prédécesseur, Phantasie II reste un bon jeu de rôle.

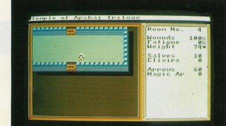
68 am st :SCENARIO
64 am st :GRAPHISME
91 am st :COMMANDES
M am st :DIFFICULTE

OGRE

Amiga / ST
Origin System
1/2

Le scénario, futuriste, se déroule au vingt et unième siècle. Vous dirigez un poste de commandement et votre but est de le défendre de toute attaque. Un jour vint l'Ogre, un char cybernétique, une machine de guerre entièrement contrôlée par ordinateur, un robot tueur à l'intelligence infinie, qui ne connait que la destruction et ignore la peur. Si vous disposez bien de diverses troupes d'infanterie, de chars plus ou moins gros et plus ou moins rapides, aucun n'a la puissance de l'Ogre. Vous créez votre propre terrain très facilement avec la souris : vous pouvez prendre plus de pièces que le programme ne vous en autorise, mais vous aurez toujours peu de chance de gagner la bataille. Le facteur chance n'intervient jamais et il faut donc user de stratégie pure. Il vaut mieux élaborer une tactique bien précise, et prévoir plusieurs coups à l'avance. Ogre est un bon programme, très agréable à jouer, la souris permettant d'obtenir toutes les actions différentes très facilement. Le jeu alterne phase de tir et phase de déplacement comme dans un wargame classique.

GRAPHISME: 84 am st
SONORITE: 61 am st
INTERET: 50 am st





Trilogy of Apshai		The Bard's Tale
Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Epyx	EDITEUR	Electronic Arts
1	JOUEURS	1

TRILOGY OF APSHAI

Trilogy of Apshai n'est autre que la compilation des trois programmes de la série Apshai, qui furent certainement parmi les premiers jeux de rôle sur ordinateur. Votre personnage est créé aléatoirement, lors de votre première partie. Après avoir marchandé votre équipement à l'auberge, vous choisissez un des trois donjons. Alors, l'aventure commence. A chaque tour, vous pouvez soit avancer, soit chercher des trappes ou des passages, soit combattre ou encore utiliser un objet. Les différents monstres sont assez nombreux pour que l'exploration soit intéressante. Le graphisme n'est pas trop mauvais, mais le son par contre est lui presque ridicule ! Le principal défaut du jeu reste qu'il est limité. En effet, chaque donjon est fixé et rien n'y change, même pas l'endroit où l'on rencontre les monstres. Une fois repérés les principaux pièges, ça devient vraiment facile, et la durée de vie du jeu s'en ressent.

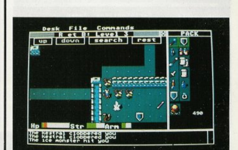
14 am st :SCENARIO
51 am st :GRAPHISME
21 am st :COMMANDES
F am st :DIFFICULTE

THE BARD'S TALE

La ville de Sharae Brae est aux mains de Mangar, un sorcier malfaisant qui traîne derrière lui une bande de monstres aussi laids que méchants. A l'auberge du village, les langues vont bon train... et, un soir, six personnages s'unissent et décident de vaincre Mandar. A vous de les conduire à la victoire, en tenant compte de leurs talents et de leurs faiblesses. Quand vos aventuriers auront quelque argent, essayez de les équiper d'armes efficaces, et si l'un deux est grièvement blessé, des moines pourront le soigner (moyennant finances, bien sûr !), n'attendez pas qu'il meure car les résurrections sont hors de prix !
Bard's Tale est un jeu de rôle étonnant ! Les graphismes font vraiment honneur à l'Amiga, les personnages vivent et la musique du barde est un envoûtement à elle seule.

GRAPHISME: 93am
SONORITE: 92am
INTERET:94am





Alternate Reality		Rogue
ST	SYSTEME	Amiga / ST
Datasoft	EDITEUR	Epyx
1	JOUEURS	1

ALTERNATE REALITY

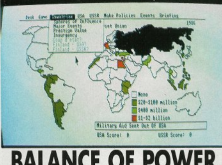
Ce programme est une adaptation pour le ST d'un programme déjà connu sur les 8 bits. Vous êtes dans une ville médiévale, que vous devez explorer de fond en comble. Le programme vous montre exactement ce que voit votre personnage, c'est à dire une vue en trois dimensions qui nécessite une certaine habitude pour les déplacements au joystick ou à la souris. Nombreux personnages et monstres se dresseront contre vous dans cette ville où votre personnage évoluera en caractéristique, mais aussi en alignement. Un plan très précis à compléter est livré avec la boite du jeu, ce qui permet de pouvoir explorer la ville de manière ordonnée.
Six autres disquettes viendront s'ajouter à celle-ci et vous permettront de continuer à jouer votre personnage, ce qui donne au jeu une durée de vie très importante, qu'il possède déjà sans ces additifs ! Un excellent jeu de role ! ! !

64 am st :SCENARIO
77 am st :GRAPHISME
89 am st :COMMANDES
D am st :DIFFICULTE

ROGUE

Bienvenue dans le donjon du destin, à la recherche de la fameuse amulette de Yendor ! Les 26 souterrains (différents à chaque partie) que vous devez traverser, vont mettre à l'épreuve vos talents de Voleur. Des monstres de plus en plus terrifiants menacent votre vie, votre argent et vos armures. Les objets disséminés dans les galeries (parchemins, potions, anneaux, etc.) tantôt vous aideront, tantôt entraveront votre quête.
Cet excellent jeu de rôle est moins simple qu'il n'y paraît à première vue (j'ai sur la conscience un cimetière plein à ras bord d'aventuriers malchanceux !), et seule l'expérience acquise au fil des jours permet d'arriver au but.
Heureusement, les meilleurs scores inscrits sur la disquette vous poussent à de nouveaux exploits.
Quel dommage qu'il n'y ait pas de bruitage ! A quand la prochaine version, M. EPYX ?
La version Amiga est assez décevante : graphisme confus et lourdeur de maniement.

GRAPHISME: 45am 80st
INTERET: 68am 85 st





BALANCE OF POWER

KAMPFGRUPPE

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Mindscape	EDITEUR	SSI
1/2	JOUEURS	1



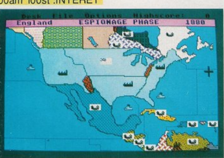
Vous dirigez la plus puissante nation du monde, au choix les Etats-Unis ou l'URSS. Votre but : étendre votre influence politique sans pour autant déclencher la guerre. Balance of Power est une simulation de Diplomatie qui vaut le détour. Vous jouez contre l'ordinateur après avoir déterminé le niveau de difficulté. La carte du monde s'affiche devant vous. Pour chaque pays, on vous donne des renseignements précieux : orientation politique, capitale, puissance militaire, révoltes... reflètant l'état du monde en 1986. Vous devez définir une stratégie : intervenir politiquement ou militairement à l'étranger, fournir une aide, destabiliser... tout en ne perdant pas de vue la menace d'une troisième guerre mondiale. L'ordinateur vous répond, en précisant si vous le désirez, les raisons de son choix. Ce jeu recrée bien les difficultés rencontrées par les dirigeants en matière politique : un savant dosage est nécessaire entre les manœuvres diplomatiques et militaires, ceci dans un contexte intérieur, extérieur, historique, géographique, économique...
Un des meilleurs jeux dans sa catégorie.

90am 90st :GRAPHISME
99am 99st :SONORITE
100am 100st :INTERET

Vous scrutez l'horizon avec attention. Soudain vous percevez un bruit mécanique... Les voilà ! Du haut de votre char, vous devez évaluer l'attaque ennemie et prendre les bonnes décisions.
Kampfgruppe est un wargame tactique de très haut niveau s'adressant aux experts en simulation militaire. Il retrace dans les moindres détails les combats opposant les blindés allemands et soviétiques de 1941 à 1945. Tous les armements utilisés durant cette période sont pris en compte. Pour une simulation aussi complète, la facilité d'emploi est surprenante (par exemple, il est possible de matérialiser à l'écran le champ de vision de l'unité). En plus des quatre scénarios historiques fournis, il est aisé de créer ses propres situations. Le programme permet de jouer à 2 ou seul contre l'ordinateur qui contrôle l'un ou l'autre camp.
Un must pour les amateurs de wargames !

GRAPHISME: 60am

INTERET: 88am





GREAT BATTLES

COLONIAL CONQUEST

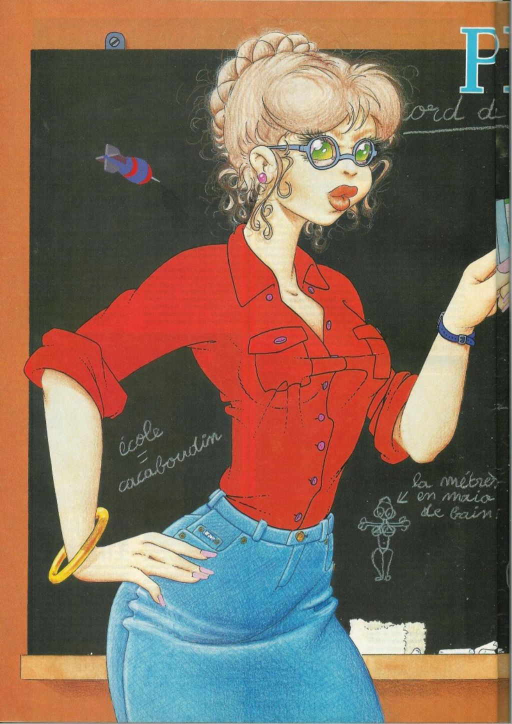
ST	SYSTEME	ST
SSI	EDITEUR	
1/2/3/4/5/6	JOUEURS	1/2

Colonial Conquest est un wargame, où 6 grandes puissances s'affrontent entre 1880 et 1914 dans le contexte de la colonisation des pays du tiers monde. Trois scénarios sont proposés :
-Un 'standard', où chaque concurrent régit une grande puissance.
-'1880', où les colonies entrent en jeu.
-'1914', simulation de la Première guerre mondiale, où le Royaume Uni, la France et la Russie luttent contre l'Allemagne.
Quand il y a moins de 6 joueurs, l'ordinateur gère les nations restantes (avec un niveau de difficulté de 1 à 9) et leur interaction. Les tours de jeu sont déterminés par trimestres. Il faudra tout d'abord créer des armées, une flotte, renforcer un pays allié, espionner les bases ennemies, destabiliser etc. Ensuite, une phase de mouvement des armées et des flottes conduira à la construction de l'empire. A la fin de chaque tour, un décompte des points perdus ou gagnés est établi.
Colonial Conquest est un jeu dont l'intérêt va grandissant au fur et à mesure de la partie. Les habitués de 'Wargames de Table' ne seront pas déçus.

93st :GRAPHISME
99st :SONORITE
100st :INTERET

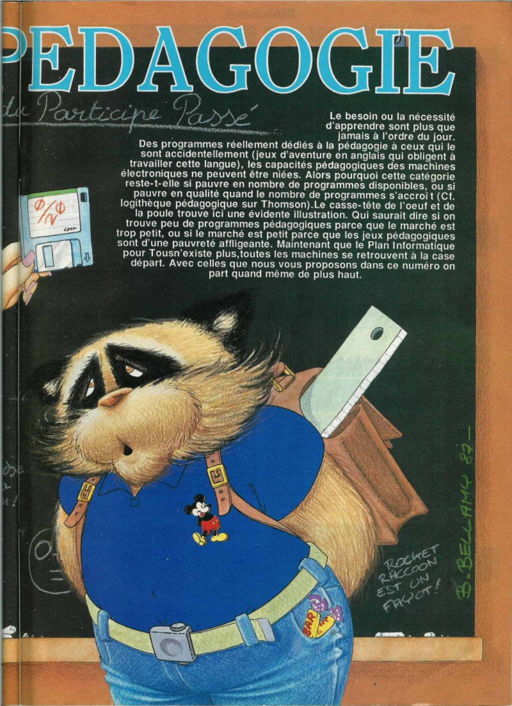
Great battles est un wargame à multi-scénario reprenant les grandes batailles du passé, Waterloo et Austerlitz ainsi que la guerre de sécession. (On en a pour son argent !) Au point de vue de la présentation écran, le plateau de jeu semble assez ingrat, car on aurait pu s'attendre à mieux. Mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un wargame et non d'un jeu d'arcade. La carte est découpée en hexagones afin de mieux visualiser le déroulement stratégique. Des couleurs très précises sont utilisées pour définir chaque décor, les cours d'eau, les régions boisées, les routes praticables, les reliefs géographiques et enfin les infrastructures humaines. En un mot, tout est fait pour que le jeu soit réaliste et prenne en compte tous les aléas extérieurs. Les pions représentant des armées sont définis, marqués d'une croix pour l'infanterie, d'un carré pour l'artillerie, d'un aigle pour les leaders et enfin d'un drapeau pour le Général. Le drapeau est le but de toutes les batailles, et sa prise de sonne la fin d'un combat. Les options ainsi que les contrôles parlent d'eux-mêmes. En conclusion, Great Battles est le type même du wargame sur ordinateur. C'est un adversaire redoutable, sans pitié et calculateur, très complet. Un jeu pour tous les fanatiques de charges héroïques.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 87st
INTERET: 89st



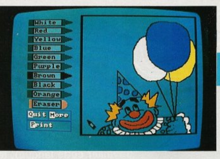
école
=
cacaboudin

PÉDAGOGIE



Le besoin ou la nécessité d'apprendre sont plus que jamais à l'ordre du jour. Des programmes réellement dédiés à la pédagogie à ceux qui le sont accidentellement (jeux d'aventure en anglais qui obligent à travailler cette langue), les capacités pédagogiques des machines électroniques ne peuvent être niées. Alors pourquoi cette catégorie reste-t-elle si pauvre en nombre de programmes disponibles, ou si pauvre en qualité quand le nombre de programmes s'accroî t (Cf. logithèque pédagogique sur Thomson).Le casse-tête de l'oeuf et de la poule trouve ici une évidente illustration. Qui saurait dire si on trouve peu de programmes pédagogiques parce que le marché est trop petit, ou si le marché est petit parce que les jeux pédagogiques sont d'une pauvreté affligeante. Maintenant que le Plan Informatique pour Tousn'existe plus,toutes les machines se retrouvent à la case départ. Avec celles que nous vous proposons dans ce numéro on part quand même de plus haut.

THE TALKING COLORING BOOK



Amiga	SYSTEME
JMH Soft	EDITEUR
1	JOUEURS

Voici un logiciel très simple qui permet de dessiner ou de colorier des images déjà enregistrées. Les 9 couleurs proposées sont un peu faibles comparées au 4096 possibles, mais les jeunes enfants ne se perdront pas dans un dédale d'options. Une touche éducative est donnée par le synthétiseur de voix qui nomme les couleurs pour permettre à l'enfant de les distinguer. Mais la langue employée étant l'anglais, ce petit plus n'apportera rien à nos rejetons.

30am :GRAPHISME
50am :SONORITE
35am :INTERET

SPELLER BEE

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	First Byte
JOUEURS	1

Une gentille abeille, Speller Bee, vous présente des jeux de lettres : dictée, pendu, anagrammes, mots cachés dans une grille.
Vous pouvez établir des listes de mots et apprendre à Speller Bee comment les prononcer en lui indiquant la phonétique.
Cet éducatif parlant permettra aux parents d'aider leurs enfants en orthographe (anglaise ou française).
Un très bon logiciel.

GRAPHISME: 83am 83st
SONORITE: 75am 75st
INTERET: 80am 80st

READ & RHYME

ST	SYSTEME
Unicorn Soft	EDITEUR
1/2	JOUEURS

Dans un environnement d'astres et de fusées, Read & Rhyme est en fait un logiciel de vocabulaire contenant 4 exercices différents :
-Rhyming Rockets : 3 mots sont affichés, lequel ne rime pas avec les autres ?
-Flying Saucer : choisir le mot qui complète une phrase donnée.
-Alpha Blast : classer 10 mots par ordre alphabétique.
-Rhyming Challenge : trouver un maximum de mots rimant avec celui qui est proposé.
Bien qu'intéressant avant tout des enfants d'Outre-Manche, ce programme peut convenir à des jeunes lycéens qui apprennent l'anglais.

73st :GRAPHISME
25st :SONORITE
60st:INTERET



KEYBOARD CADET

SYSTEME	Amiga
EDITEUR	Mindscape
JOUEURS	1

Dans un ciel étoilé, votre première leçon de dactylographie va commencer. Le tableau de bord de votre fusée est un clavier Qwerty ou Dvorak au choix, l'emplacement de vos mains y est dessiné et la lettre ou le mot qui apparaît dans l'espace doit être tapé le plus rapidement possible, avant qu'il n'explose dans votre cockpit.
Les exercices sont très progressifs : repérage de lettres dans une rangée, puis de mots, phrases et paragraphes utilisant tout le clavier.
Les scores sont gardés en mémoire et la vitesse de frappe peut être choisie.
Un logiciel de qualité comme Mindscape sait en produire.

GRAPHISME: 82am
SONORITE: 38am
INTERET: 80am

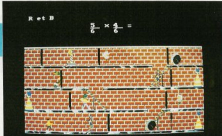
FRACTION ACTION

Amiga / ST	SYSTEME
Unicorn Soft	EDITEUR
1/2	JOUEURS

Vous avez été enlevé par un méchant professeur. Vous vous traînez en ce moment dans la cave de son château et pour sortir, vous devez répondre aux opérations posées par les garde-barrières. Si vous vous trompez, un spectre vous renverra en arrière.

Cet éducatif de math teste vos connaissances sur les additions, soustractions, multiplications et divisions de fractions. Les déplacements se font au clavier et le rappel des règles est hélas en anglais.





35am 35st :GRAPHISME
08am 08st :SONORITE
50am 50st :INTERET

FIRST MATH

SYSTEME	ST
EDITEUR	Nighthawk
JOUEURS	1

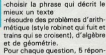
Voici une manière agréable d'apprendre à compter. Tout d'abord les parents fixent le niveau des opérations (celles-ci restent très simples avec des nombres de 2 chiffres au maximum), puis l'enfant choisit son jeu (basé uniquement sur les additions et les soustractions) entre les options suivantes :
-simples opérations où les chiffres sont représentés par des objets,
-construction d'une scène où chaque bonne réponse ajoute un élément au dessin,
-chargement d'un « camion-opération » à l'aide d'une grue qui doit choisir la caisse contenant le bon résultat.
First Math est le style d'éducatif qui plaît aux enfants, les chiffres sont gros et colorés, et les dessins amusants.

GRAPHISME: 55st
SONORITE: 07st
INTERET: 65st

THE PERFECT SCORES

ST	SYSTEME
Mindscape	EDITEUR
1	JOUEURS

The Perfect Score comprend des séries de tests préparatoires à des examens (le SAT et le TSWE en Angleterre). 10 séries de 10 questions sont proposées, en vocabulaire et en mathématiques :
-trouver le contraire d'un mot -chercher l'analogie d'un mot (ex. : chicken/egg)
-chercher le mot manquant dans une phrase
-choisir la phrase qui décrit le mieux un texte
-résoudre des problèmes d'arithmétique (style robinet qui fuit et trains qui se croisent), d'algèbre et de géométrie.
Pour chaque question, 5 réponses sont données, à vous de choisir la bonne. Vous avez 3 essais, mais la note finale en tient compte.
Ce programme s'adresse à ceux qui ont déjà de bonnes notions d'anglais (à partir du niveau classe de 3e).



10st :GRAPHISME
65st :INTERET



FIRST SHAPES

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	First Byte
JOUEURS	1/2

Teddy Bear vous propose de jouer à reconnaître les formes : carré, rectangle, triangle, ovale et rond.
Vous pouvez construire des jouets (de la poupée à la locomotive). Pour chaque partie du jouet, Teddy Bear vous demandera quelle forme choisir, et il bâtira l'objet en conséquence. Les plus belles réalisations pourront être sauvegardées.
Deux autres jeux sont également proposés :
-trouver des paires de dessins dans une grille de 10 à 32 cartes,
-choisir entre 3 formes celle qui correspond à la définition qu'en donne Teddy Bear.
First Shapes amusera les jeunes de 4 à 10 ans. Toutefois, le dernier jeu nécessitera la présence d'un « grand » pour traduire les définitions (l'anglais utilisé est très simple).

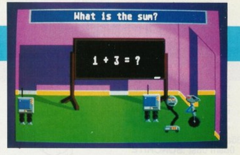
GRAPHISME: 60am 60st
SONORITE: 55am 55st
INTERET: 63am 63st

KINDERAMA

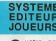
ST	SYSTEME
Unicorn Soft	EDITEUR
1	JOUEURS

De gentils robots vont aider les tous petits à faire leurs premiers pas en calcul et en lecture.
Ils découvriront les chiffres de 0 à 9, devront résoudre des problèmes simples et faire des additions. Sur le clavier, il leur faudra retrouver les lettres de l'alphabet (minuscules et majuscules).
Après, ce sera la récréation, et ils pourront se distraire en construisant le robot de leurs rêves. Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, Kinderama est attrayant et bien conçu.

83st :GRAPHISME
25st :SONORITE
77st :INTERET



MATH WIZARD



SYSTEME	ST
EDITEUR	Unicorn Soft
JOUEURS	1/2

Quatre nouveaux professeurs vont vous enseigner le calcul : le mage qui fait apparaître des opérations, l'elfe pêcheur de nombres, le dragon-athlète, et le troll qui distribue des cadeaux aux enfants studieux.
Ce programme est bien présenté mais se borne à des séries d'opérations à 1 ou 2 chiffres : additions, soustractions, multiplications, divisions.

GRAPHISME: 70st
SONORITE: 06st
INTERET: 30st

ALPHABYTES

ST	SYSTEME
Mission Soft	EDITEUR
1	JOUEURS

Pour chaque lettre de l'alphabet, trois mots et un dessin sont proposés ; il faut trouver le mot correspondant au dessin dans un temps variant de 5 à 20 secondes.
Ce logiciel, très limité, ne peut apporter que quelques mots de vocabulaire anglais à un débutant.

15st :GRAPHISME
08st:SONORITE
18st :INTERET



NEW TECHNOLOGY C. BOOK

SYSTEME	Amiga
EDITEUR	Soft Tollworks
JOUEURS	1

Voici un « livre » de 26 images électroniques, prêtes à être coloriées. Elles se rapportent toutes à des technologies nouvelles : messages interstellaires, thermographie, lasers, cerveau, etc.
Pour chacune, vous avez accès à une explication sur l'image elle-même et sur la technologie qu'elle représente.
Intéressant, mais réservé aux anglophones.

GRAPHISME: 30am
INTERET: 40am

DISCOVERY KIT

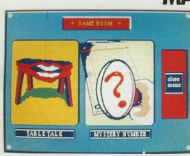
Amiga	SYSTEME
Micro Illusions	EDITEUR
1	JOUEURS



Le vaisseau spatial « Discovery », transportant une cargaison d'animaux extra-terrestres, s'est écrasé, et vous êtes le seul rescapé. Vous pourrez le réparer et gagner la partie en collectant 12 cristaux de fuel. Mais les créatures extra-terrestres se sont échappées de leur container et se promènent en liberté, menaçant votre vie. Cette entrée en matière cache un superbe jeu éducatif. En effet, le vaisseau est truffé de portes de contrôle qui ne s'ouvrent qu'en répondant correctement à une question posée. Au départ du jeu vous choisissez entre 3 types d'exercices :
-Maths (19 niveaux d'opérations)
-Spelling : l'ordinateur dit un mot qu'il faut taper au clavier (14 niveaux)
-Trivia : vous devez trouver la bonne réponse parmi 4 propositions (8 niveaux).
Le personnage qui vous représente sur l'écran peut être un garçon : Scott, une fille : Katy, un robot : Mek, ou un martien : Lotar.
Discovery Kit est d'un graphisme soigné et « parle » l'anglais de façon intelligible. On aimerait avoir des éducatifs français de cette qualité !

85am :GRAPHISME
83am :SONORITE
85am :INTERET

MATH TALK



SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	First Byte
JOUEURS	1

Mathtalk propose aux enfants qui commencent à compter des séries d'opérations élémentaires. Un professeur leur parle d'une voix douce (en anglais). Des exercices peuvent être créés, sauvegardés sur la disquette (à l'écran, ils réapparaîtront dans un cahier), et même imprimés. On peut ainsi adapter la difficulté au niveau de l'enfant, et l'augmenter progressivement. Une option demande de résoudre plusieurs opérations, ou de trouver le chiffre qui manque dans un temps limite, ce qui fait faire de gros progrès en calcul rapide.
Une présentation sobre mais très soignée fait de Mathtalk un logiciel de qualité.

GRAPHISME: 78am 78st
SONORITE: 75am 75st
INTERET: 70am 70st

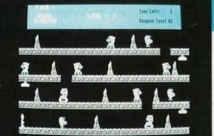
DONALD DUCK'S PLAYGROUND

Amiga / ST	SYSTEME
Sierra On line	EDITEUR
1	JOUEURS

Donald est dans ses bons jours ! Il a décidé de construire un parc d attractions à ses neveux. Pour celà, il doit travailler jusqu'à ce qu'il ait récolté l'argent nécessaire.
La rue principale de Donaldville est séparée en deux : à droite se trouvent les employeurs ; c'est donc par là que Donald commence. Plusieurs jobs lui sont proposés : aiguiller un train, décharger et trier des fruits, ranger des jouets, charger des caisses.
Ensuite, Donald traverse la rue où se trouvent trois magasins (tenus par Minnie, Mickey et Dingo). Il pourra y acheter de quoi composer son aire de jeux. Le parc, une fois terminé, est superbe (il comprend 4 écrans) et l'on peut y conduire Riri, Fifi ou Loulou pour essayer chaque divertissement.
Ce jeu, à tendance éducative, offre 3 niveaux de difficultés. Il est à conseiller aux enfants de 6 à 12 ans.

75am 75st :GRAPHISME
70am 70st :SONORITE
75am 75st :INTERET

DECIMAL DUNGEON



SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	Unicorn Soft
JOUEURS	1/2

Vous êtes enfermé dans les caves cristallines du donjon. La seule manière de vous échapper est de répondre correctement aux opérations qui vous sont posées. Les créatures qui hantent les cavernes désintègrent les stalagmites bloquant votre passage quand vous répondez bien, mais dans le cas contraire, une chauve-souris vous poussera dans une trappe. Une fois toutes les stalagmites passées, vous pourrez attraper la chauve-souris et sortir.
Ce programme éducatif est joliment déguisé en jeu de « plates-formes », mais les déplacements au clavier sont archaïques. Les nombreuses options sur des nombres décimaux sont intéressantes.
Seul « point noir », les règles qui s'affichent en cas d'erreur sont en anglais... of course. Pour enfants de 11 à 15 ans.

GRAPHISME: 50am 35st
SONORITE: 05am 05 st
INTERET: 30 am 30 st

AESOP'S FABLES

Amiga / ST	SYSTEME
Unicorn Soft	EDITEUR
1/2	JOUEURS



Jouez avec les fables de La Fontaine !
Plusieurs exercices vous sont proposés :
-après avoir lu une des douze fables, il s'agit de répondre à des questions de compréhension du texte (ex : où est perché le corbeau ? sur une bûche, sur un arbre ou dans un nid ?) ou de vocabulaire (trouver des contraires, classer des mots...)
-écrire le nom d'un objet représenté.
-regrouper par paires des images, des mots, des verbes conjugués et leur contraction, etc.
-une liste de mots est affichée ; il faut les recopier après les avoir regardés rapidement. Il est possible de créer sa propre liste.
Aesop's Fables nous prouve qu'éducatif n'est pas synonyme de morosité. L'anglais, ici, n'est pas un handicap, car les fables sont simples à comprendre et pour la plupart déjà connues. La traduction est donc facilité. Le logiciel conviendra aux enfants à partir de 10 ans, et aura une double vocation : celle de faire connaître les fables de La Fontaine, et celle d'enrichir son anglais.

90am 90st :GRAPHISME
05am 05st:SONORITE
85am 85st :INTERET

THE SURGEON

Amiga	SYSTEME
ISM	EDITEUR
1	JOUEURS



Les passionnés de chirurgie éprouvent bien des difficultés à trouver une âme généreuse qui veuille leur servir de sujet d'entraînement... Heureusement, the Surgeon est là pour les aider. Vous voilà dans la peau d'un chirurgien. Votre premier patient est un certain Thomas Jones, 65 ans, avec des antécédants cardiaques. Un diagnostic rapide : l'opération s'impose. Vous disposez du parfait nécessaire de l'homme en blanc : scalpels, ciseaux, pinces, forceps, éponges, sutures, prothèses, diverses injections et solutions, antiseptiques, compresses stériles...

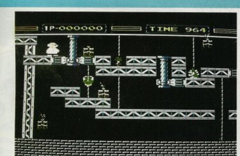
A vous de jouer ! Surveillez bien l'électrocardiogramme, ne vous trompez pas de piqûre, coupez au bon endroit mais pas trop profond, comptez les éponges et n'en oubliez pas dans le ventre du malade, nettoyez bien tout ça, recousez, faites vite, et c'est gagné !
Sinon, vous entendrez un cri de souffrance déchirant et votre patient ressortira les pieds devant. Prévenez vos avocats ! En ce qui me concerne, j'ai de nombreux morts sur la conscience, mais maintenant tout va très bien. J'opère sur rendez-vous. N'hésitez pas à téléphoner à la rédaction si vous avez des problèmes de santé !

45am :GRAPHISME
45am :SONORITE
70am :INTERET

GYROMITE

R. O. B (Robotic Operating Buddy) est un petit robot livré avec la console Nintendo. 2 jeux lui sont déjà consacrés :

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2



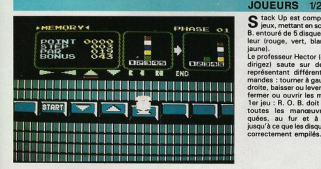
Des saboteurs ont déposé dans le laboratoire du professeur Hector des charges de dynamite. Celui-ci, affolé, va devoir désamorcer tous les explòsifs avant l'heure H. Heureusement R. O. B. est là pour ouvrir, à l'aide de 2 gyroscopes, les portes bleues ou rouges qui barrent la route. Le professeur doit se méfier de Smick -le sale oiseau- qui cherche à le mordre. Mais Smick est très gourmand, et il suffit de lui jeter quelques navets pour avoir le champ libre.

A moins que le malin R. O. B. ne l'écrase sous une porte...
Après avoir déminé 40 niveaux, le professeur peut enfin se reposer. Mais, chose curieuse, il est somnambule et parcourt son laboratoire, inconscient des dangers. Si R. O. B. n'était pas là pour lui ouvrir la route, notre professeur aurait depuis longtemps succombé aux morsures de Smick.
Gyromite est un bon petit jeu de « plates-formes », où le robot est utilisé de façon intelligente.

GRAPHISME: 80 ni
SONORITE: 88i
INTERET: 75ni

STACK UP

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2



Stack Up est composé de 3 jeux, mettant en scène R. O. B. entouré de 5 disques de couleur (rouge, vert, blanc, bleu, jaune).
Le professeur Hector (que vous dirigez) saute sur des cases représentant différentes commandes : tourner à gauche ou à droite, baisser ou lever les bras, fermer ou ouvrir les mains.
1er jeu : R. O. B. doit exécuter toutes les manœuvres indiquées, au fur et à mesure, jusqu'à ce que les disques soient correctement empilés.

2e jeu : le professeur Hector inscrit des ordres. Une fois le « programme » terminé, R. O. B. passe à l'action.
3e jeu : le professeur, seul ou aidé d'un adjoint, colore une rangée de touches-commande, poursuivi par les Bugs : Flipper et Spike qui essaient de le faire échouer.
A mi-chemin entre l'éducatif et la stratégie, Stack Up s'adresse plus particulièrement aux enfants de 6 à 12 ans. Tout en les faisant jouer, ce logiciel contribuera à leur éveil.

GRAPHISME: 75ni
SONORITE: 70ni
INTERET: 70ni



SOCIE

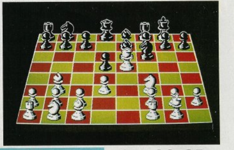
Catégorie disparate qui comprend bien sû
hasard et de société divers. Elle recueille de
thèmes un peu bizarres que l'on a pas su
importante cependant, ou la console ou le m
aux échecs par exemple) un partenaire
et dont vous pouvez en plus
La plupart des jeux classiques (Bridge,
(Monopoly, Risk...) sont ou seront développ
sur consoles de jeux. Mais le plus grand
années sera l'apparition de nouveaux thèm
sur ordinateur plutôt que la recopie
existants déjà sur c

ETE

tous les jeux de cartes, de
plus tous les autres jeux aux
ranger ailleurs. Catégorie
cro vous apporte (pour jouer
disponible à toute heure,
hoisir la force.
Go, échecs...) ou de société
is sur les micros et certains
hallenge de ces prochaines
es exploitables uniquement
sur un écran de jeux
rton.







CHESSMASTER 2000

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Electronic Arts	EDITEUR	Psion
1/2	JOUEURS	1/2

Superbe jeu d'échecs, très complet. Ce programme, bien entendu, respecte strictement les règles de la F. I. D. E. Il propose de nombreuses options : 12 niveaux de difficulté (que l'on peut combiner à un mode « facile »), reprise d'un coup, changement de camp, horloge, évaluation d'une position, coups suggérés, impression ou sauvegarde d'une partie en cours, etc.

Chessmaster 2000 peut servir d'arbitre ou de professeur, jouer contre lui-même et résoudre des problèmes. De plus, une centaine de rencontres « type » ont été sélectionnées pour être rejouées et analysées.

On regrette l'absence d'une « pause », ainsi que le mauvais fonctionnement de la pendule (1 mn correspond à 72 sec. réelles).

Le jeu est représenté soit à plat (vu de dessus), soit en perspective (3 D).

La version ST est parlante, et fonctionne en couleurs ou monochrome.

Coté graphisme, les pièces sont splendides, très travaillées ; leur couleur ainsi que celle de l'échiquier peuvent être adaptées à votre goût, et ces modifications mémorisées sur la disquette.

Coté performances, elles sont excellentes (avec une bibliothèque d'ouverture de plus de 71 000 positions) et conviennent autant au débutant, qui aura un professeur de qualité, qu'au joueur confirmé qui trouvera le partenaire idéal.

95am 95st :GRAPHISME
60am 80st :SONORITE
90am 90st :INTERET

CHESS 3D PSION

Tout comme Chessmaster 2000, son concurrent sur ST, ce logiciel est vraiment exceptionnel ; à quelques variantes près, on y retrouve les mêmes options.

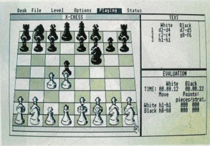
Les graphismes sont bons, sans plus. On apprécie l'idée d'avoir réalisé le programme en plusieurs langues au choix (c'est bien agréable de jouer « en français » de temps en temps), et le rappel des principaux points du mode d'emploi, accessibles à tout moment, ne fait qu'ajouter à la convivialité.

Au chapitre des regrets, l'absence des coordonnées de l'échiquier, pourtant très pratiques au débutant.

C'est le plus rapide et certainement le plus performant des jeux d'échecs que nous ayons testés.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 10st
INTERET: 92st





XCHESS

ST	SYSTEME	ST
Xfun	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1

Il s'agit d'un des premiers du genre sorti sur ST, aujourd'hui largement dépassé par ses principaux concurrents.

Le graphisme est primaire, en 3D uniquement.

Le niveau de jeu est médiocre et la résolution de problèmes n'est pas possible.

35st :GRAPHISME
25st :INTERET

TECHMATE

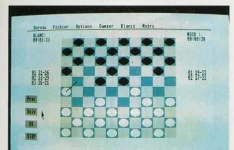
Techmate mise avant tout sur la simplicité : très peu d'options, pas de gadget, en face de vous il y a un adversaire et c'est tout.

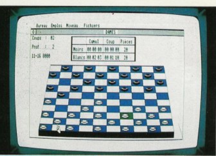
Vous pouvez choisir entre les blancs et les noirs, fixer pour chacun le niveau de jeu en imposant un temps limite pour toute la partie (un peu comme le « BLITZ »), et éventuellement revenir un ou plusieurs coups en arrière, ce qui est pratique pour étudier des variantes.

Le graphisme des pièces est superbe, l'échiquier est par contre très neutre, dans des tons bleutés qui ne fatiguent pas trop la vue.

Les performances sont assez bonnes. Techmate réfléchit vite, ce qui en fait un redoutable adversaire pour les parties « éclair ».

GRAPHISME: 85st
SONORITE: 40st
INTERET:60st





DAMES SCANNER

ST	SYSTEME	ST
Chip	EDITEUR	Cobrasoft
1/2	JOUEURS	1/2

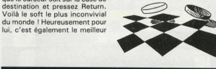
Dames Scanner est un jeu de dames en français, comportant de nombreuses options de jeu. Son principal intérêt vient de son graphisme, pas excellent mais qui permet cependant une bonne visualisation du jeu. On peut avoir le plateau de jeu en deux ou trois dimensions, ce qui est également agréable. Hélas, le maniement des pièces n'a rien d'évident. Au lieu de prendre la pièce à jouer et de la placer sur la case destination, il faut faire tourner le curseur jusqu'à ce qu'il soit sur votre pièce, et dans la direction où il faut jouer... voilà un moyen bien peu pratique. Et comme en plus l'ordinateur est assez long à jouer et que son niveau est à peine moyen, Dames Scanner n'a de bon que son graphisme.

45st :GRAPHISME
15st :COMMANDES
75st :NIVEAU

DAMES 3D

Dames 3D est l'un des derniers programmes de dames sortis pour l'Atari ST. Ce qui frappe à première vue, c'est son graphisme vraiment mauvais, en noir et blanc rappellant de beaucoup l'Amstrad. De plus, le maniement est vraiment des plus mauvais, car il allie la souris et le clavier ce qui est une erreur monumentale ! ! ! Pour sélectionner une pièce, vous devez cliquer sur le bouton de la souris jusqu'à ce que le curseur soit sur votre pièce, puis presser Return, puis cliquez sur le bouton à nouveau jusqu'à ce que le curseur soit sur la case de destination et pressez Return. Voilà le soft le plus inconvivial du monde ! Heureusement pour lui, c'est également le meilleur du monde, son algorythme de réflexion étant vraiment très bon, et le temps qu'il met à jouer étant très court, le programme est donc particulièrement performant, et bat sans contestation possible tous les autres programmes du genre. Mais quel dommage quand on a le meilleur programme de dames du monde de lui assigner un graphisme aussi peu clair et aussi laid !

GRAPHISME: 19st
COMMANDES: 15st
NIVEAU: 99st



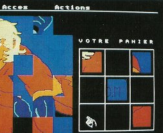


DES CHIFFRES ET DES LETTRES

ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Pressimage
1	JOUEURS	1

Ce logiciel est tiré de l'émission télévisée bien connue, il permet de jouer et de s'entraîner à ce jeu. On peut aussi jouer au pendu. Un jeu intéressant qui permet de travailler ses connaissances en vocabulaire et en calcul ; malheureusement la réalisation ne suit pas. La présentation est celle d'un utilitaire. La séquence Chiffres est très lourde, il faut taper les opérations mais donner aussi chaque résultat intermédiaire. De plus, et c'est fort dommage, aucune vérification n'est faite sur les mots trouvés par le joueur : vous pouvez donc dire 8 lettres à chaque fois ou encore inventer des mots ou faire des fautes d'orthographe sans que l'ordinateur ne vous corrige. A moins de tricher, il est presque impossible de gagner aux Chiffres et aux Lettres. Par contre, il est pratiquement impossible de perdre au Pendu. En conclusion, si vous êtes très fort en francais et que vous préparez le championnat de France, ce jeu vous permettra un bon entraînement ; dans tous les autres cas ...

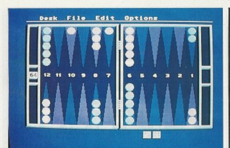
05st :GRAPHISME
35st :INTERET

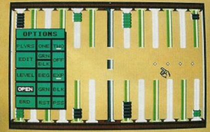


PUZZLE

Puzzle est un jeu qui bien évidemment vous propose de reconstituer une image à partir d'un nombre variable de pièces, selon le niveau de difficulté choisi. Le maniement entièrement à la souris facilite énormément le jeu, dont la difficulté vient directement de l'image choisie... celles présentées avec le programme sont assez simples (mais restent belles tout de même), mais rien ne vous interdit, et c'est là l'intérêt du programme de créer votre propre puzzle puisque le jeu découpe en fait des images Néo. Si l'on rajoute que ce programme est très loin d'être excessif en prix, vous comprenez qu'il s'agit d'un bon petit jeu.

GRAPHISME: 80st
INTERET: 82st





HIPPO BACKGAMMON

ST	SYSTEME	ST
Hippopotamus	EDITEUR	Artworks
1	JOUEURS	1/2

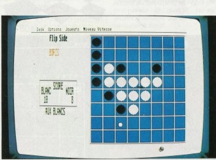
Pour ceux qui ne connaissent pas le Backgammon- ou son homologue français le Jaquet, je précise qu'il se joue sur une « table » scindée en deux, où sont dessinés 24 triangles. Les adversaires possèdent chacun 15 palets qu'ils déplacent en fonction de leurs coups de dés. Hippobackgammon vous permet de jouer contre des « Robots » qui varieront leur tactique au fur et à mesure des parties que vous aurez sauvegardées sur la disquette.
Il y a beaucoup d'options : retour en arrière, statistiques, création de nouveaux robots, mise en place d'une position donnée, etc.
Hippobackgammon est à notre connaissance l'un des plus complets qui soit sur micro-ordinateur.

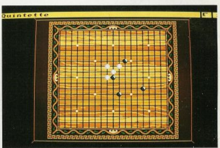
66st :GRAPHISME
72st :INTERET

PEGGAMMON

Comme son nom le laisse présumer, il s'agit d'un Backgammon qui a subit un léger « lifting ». Les pions ont été percés en leur milieu, et sont enfilés sur des tiges, qui remplacent les triangles de la version officielle.
Celà ne modifie en rien l'intérêt du jeu, mais agrémente le côté graphique.
Peggammon est moins complet que son concurrent Hippobackgammon, mais plus agréable à jouer.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET: 69st





FLIPSIDE

ST	SYSTEME	Amiga
Microdeal	EDITEUR	
1/2	JOUEURS	1/2

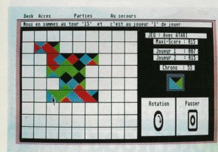
Othello-reversi classique vu de dessus. Voici un des nombreux logiciels présentés sur Atari par Microdeal. Ce jeu est d'une réalisation très propre.
Il possède un grand nombre d'options précieuses pour les personnes voulant s'améliorer. Vous avez le choix entre 6 niveaux. En cas de difficultés, deux options vous permettent d'obtenir un conseil ou de visualiser toutes les possibilités de jeu. Vous pouvez aussi à tout moment, prendre la place de l'ordinateur, ce qui permet de créer et de résoudre de nombreux problèmes d'Othelo. Comme vous pouvez le constater ce jeu est très complet. Mais un joueur de bon niveau le battra assez facilement même au niveau 6. Sachant que le meilleur joueur du monde se fait battre aisément par les meilleurs logiciel de ce genre, vous comprendrez que FLIP SIDE s'adresse plutôt à des joueurs débutants.

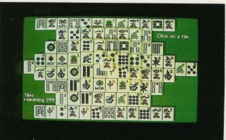
50st :GRAPHISME
70st :INTERET

QUINTETTE

Si je vous dis que le but de ce jeu est d'aligner sur une feuille de papier 5 croix consécutives avant votre adversaire, à quoi pensez-vous ? AU MORPION ! C'est ça, vous y êtes ! C'est bien du Morpion qu'il s'agit, mais revu et corrigé pour AMIGA. La feuille de papier est en fait un superbe plateau de bois, quadrillé, et les croix sont devenues des boules dont on peut choisir la couleur.
Tout l'intérêt de ce programme réside dans une variante, « QUINTETTE », qui ne diffère que par une règle supplémentaire : si un joueur parvient à prendre en « tenaille » 2 boules de son adversaire (n'y voyez aucun symbole !) celles-ci explosent et disparaissent de la grille. Pour gagner, il faut réussir cinq fois cette manœuvre ou bien aligner 5 boules.
On joue contre l'ordinateur, après avoir sélectionné son niveau de réflexion (entre quelques secondes et plusieurs heures). On peut également faire une partie entre « humains ».
Quintette est un jeu de stratégie agréable, très bien présenté et agrémenté de bons effets sonores. Dès les premiers niveaux, l'ordinateur se montre à la hauteur et donnera du fil à retordre, même aux plus entraînés.

GRAPHISME: 83am
SONORITE: 82am
INTERET: 84am





PYRAMINOS

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Pressimage	EDITEUR	Activision
1/2	JOUEURS	1/2

SHANGHAI

Pyraminos est un jeu dont la première qualité est d'être original. C'est bien évidemment une sorte de dominos, mais d'un genre tout à fait nouveau. Chaque domino est un carré dont chaque coté peut être d'une couleur différente (il y a quatre couleurs possible). Le but du jeu est de faire le maximum de points en plaçant la pièce que vous donne l'ordinateur. Le nombre de points dépend du nombre de pièces que touche celle que vous placez. Il est en effet plus facile de faire correspondre votre pièce à une seule autre qu'à quatre ! On peut bien évidemment faire tourner sa pièce si son orientation ne vous convient pas. Le temps de réflexion est limité, et vous devez donc vite trouver où caser votre pièce, sans quoi ce sera au second joueur de jouer, ou à l'ordinateur si vous jouez seul. Le graphisme est bon et agrémente bien ce jeu de très bonne qualité.

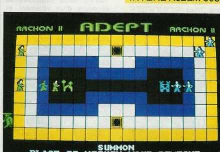
75st :GRAPHISME
91st :INTERET

Devant vous, une pyramide de 144 tuiles étagées sur 5 niveaux.
Le dessin des tuiles rappelle celui du célèbre « domino » chinois : le Mah-Jongg. Le but de ce jeu de stratégie est simple : retirer les figures semblables deux par deux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Pour enlever une tuile, il faut qu'elle puisse glisser sur le côté et donc qu'elle ne soit bloquée par aucune autre.

Le jeu propose plusieurs variantes et permet de sauvegarder une partie en cours. Shanghai est très simple à comprendre et plaira à tous, de 4 à 99 ans (même aux « anti-ordinateurs »).
La version Amiga est nettement supérieure du point de vue graphique et restitue parfaitement le relief de la pyramide.

GRAPHISME: 97am 65st
SONORITE: 20am 00st
INTERET:92am 89st





ARCHON 2 ADEPT

ARCHON

Amiga	SYSTEME	Amiga
Electronic Arts	EDITEUR	Electronic Arts
1/2	JOUEURS	1/2

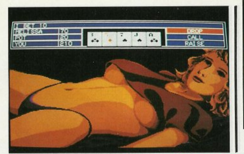
Archon est jeu de stratégie et de combat, où les forces de la lumière s'opposent, sur un échiquier 9x9, à celles de l'obscurité.
Pour vaincre, les icones d'un des camps doivent éliminer les autres, ou contrôler 5 cases maîtresses clignotantes.
Lorsque deux pièces convoitent une même case, elles doivent s'affronter en combat singulier dans une arène. Elles peuvent marcher, voler et se téléporter, et elles ont une puissance différente, qui varie selon la couleur de la case occupée. Les assaillants luttent à coups de gourdins, d'épées (pour les plus faibles) ou lancent des rochers, du feu et même des sortilèges.
Ce jeu a été magnifiquement bien adapté sur Amiga, l'animation et le bruitage sont bien réussis et contribuent à l'ambiance fantastico-médiévale du jeu.
Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un humain et attribuer à vous-même ou à votre adversaire un handicap, ce qui permet de s'entraîner ou d'affronter un débutant sans s'ennuyer.

80am :GRAPHISME
93am :SONORITE
90am :INTERET

Dans ce « tome II » d'Archon, le maître de l'Ordre affronte la maîtresse du Chaos (ma femme aurait préféré le contraire) dans un écran composé de 4 zones : le feu, l'air, l'eau et la terre.
Le but du jeu est sensiblement le même : éliminer l'ennemi ou contrôler les six zones clignotantes. Ici, chaque camp est dirigé par 4 « adept » qui peuvent lancer des sorts dont le principal est d'appeler à la bataille toute une batterie de monstres ayant chacun un élément préférentiel et des armes assez spectaculaires, comme la sirène qui chante pour affaiblir l'ennemi, ou le Gorgon (genre Cyclope) qui paralyse son assaillant du regard.

J'ai relevé un gros défaut dans Archon II adept, c'est le sort Apocalypse, qui permet à n'importe quel moment, de mettre en jeu l'issue de la partie sur une seule bataille, ce qui avantage bien entendu le joueur qui est en mauvaise posture. On peut bien sûr, si l'on joue entre « humains », faire abstraction d'un commun accord de ce sort. Plus complexe que le premier Archon, Archon II exige beaucoup d'entraînement pour gagner contre l'ordinateur, même en sélectionnant l'handicap maximum à celui-ci.
A conseiller pour 2 joueurs.

GRAPHISME: 85am
SONORITE: 93am
INTERET: 73am





HOLLYWOOD POKER

STRIP POKER

SYSTEME	Amiga / ST	Amiga / ST
EDITEUR	Artworks	Golden Games
JOUEURS	1	1

Les amateurs de cartes et les amateurs de nanas ne peuvent pas manquer ça ! Artworx leur propose de déshabiller Suzy ou Mélissa tout en pratiquant leur jeu favori.
Votre adversaire (ou si vous préférez, votre partenaire) est allongée devant vous. (Comment peut-on jouer sérieusement dans une telle posture ?) Elle est jolie, mais ne vous laissez pas distraire par ses charmes, la partie ne fait que commencer. Surveillez plutôt vos cartes qui apparaissent également à l'écran. Au poker, la psychologie compte souvent plus que la chance, si vous avez une bonne main, n'effrayez pas la belle par une trop forte mise, elle se dégonflerait. Un petit coup de bluff de temps à autre peut rapporter gros.
A chaque fois qu'elle perd 100 Fr, votre adversaire se découvre d'un vêtement et recouvre à nouveau son capital. En ce qui vous concerne, vous êtes soumis aux mêmes règles (libre à vous de tricher !).
Les graphismes sont bons et les enchères faciles à diriger.
La version Amiga est parlante, et vous constaterez que ces demoiselles ne sont pas toujours très fair-play quand il s'agit de se déshabiller.

72am 70st :GRAPHISME
60am 20st :SONORITE
68am 66st :INTERET



Choisissez votre adversaire pour une partie de Strip Poker. Isabell, Lorence, Denise ou Stéphanie, elles sont toutes charmantes mais ne montrent pas facilement leurs « attraits ». Vous commencez le jeu avec 100 Fr en poche, et la mise initiale est de 5 Fr. Attention, dès que vous perdez votre capital, la partie est terminée. Par contre, si la chance est avec vous ou si vous êtes un bon bluffeur, vous gagnerez un par un tous les vêtements de votre adversaire (de quoi habiller votre petite amie de pied en cap !).
Les photos et musiques digitalisées sont de bonne facture et contribuent beaucoup à l'intérêt du jeu. (Dommage que la version ST nous propose de déshabiller des Peaux-Rouges !).
Poussez la chaudière et servez les cocktails, la partie commence !

GRAPHISME: 80am 40st
SONORITE: 78am 85st
INTERET: 72am 66st



BRIDGE PLAYER 2000

CARDS

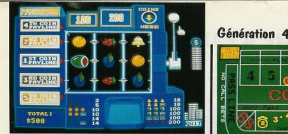
SYSTEME	ST	ST
EDITEUR	Microdeal	CP Software
JOUEURS	1	1

5 jeux de cartes ; 3 jeux d'Argent : Black Jack, Poker Carré, et Cribbage, et 2 Réussites : Solitaire et Klondike.
L'ordinateur décidément n'en rate pas une ! Et après les Echecs, les Dames et le Backgammon, le voilà qui s'attaque au bon vieux jeu de cartes.
L'ambiance y perd un peu, et certains n'aiment pas. En ce qui me concerne, je me laisse faire de temps en temps, ça détend bien.

47st :GRAPHISME
53st :INTERET

Nous savions déjà que nous n'étions pas à la veille de voir paraître sur le marché un bon programme de bridge (les deux meilleurs existant actuellement sont du niveau 3e série trèfle).
BRIDGE PLAYER 2000 joue le système ACOL (avec option pour le sans-atout 16-18), ce qui est déjà un handicap en France où la majeure cinquième est le système de référence.
Si ce n'était que cela, on pourrait encore s'en accommoder, mais malheureusement ce logiciel est nul au jeu de la carte, nul en défense et nul en annonces ! Un exemple, il ne connaît pas le 2 fort non forcing de manche : vous ouvrez de 2 cœurs et il passe avec 8 points et le fit.
Un autre exemple : vous ouvrez en sud en 4e position de 1 trèfle avec 18 points 4-3-3-3, l'ordinateur répond en nord 1 cœur, vous rebidez à 1 pique, votre majeure quatrième, et il passe avec :
P D983
C 10642
K R98
T D7
Bien sûr il ne connaît pas les enchères de contrôle, et il passe allègrement sur les cue-bids.
Bref : l'expert rigole, le joueur moyen reformate la disquette au bout de huit donnes, quant au débutant il faut surtout lui **INTERDIRE** d'acheter ce logiciel, il prendrait de trop mauvaises habitudes ! Rajoutons à cela le graphisme réellement affreux de ce soft, et vous voyez le tableau.

GRAPHISME: 07
COMMANDES: 54st
NIVEAU: 05st





VEGAS GAMBLER

Vegas Gambler est une compilation de quatre jeux d'argent bien connus : - La machine à sous. A l'aide de la souris vous introduisez vos pièces dans la fente (vous pouvez jouer de une à cinq lignes), vous tirez la manette et c'est parti ! Il existe 12 combinaisons gagnantes. Le graphisme est assez beau et les symboles sont bien détaillés.
- Le Blackjack, jeu de cartes également appelé '21'. Vous avez deux cartes au départ, dont vous additionnez la valeur. Vous pouvez en demander une ou plusieurs autres au 'banquier', afin de vous rapprocher de la valeur 21, mais sans la dépasser. Après vous, c'est au banquier de jouer. S'il a autant que vous ou plus, sans toutefois dépasser 21, c'est lui qui ramasse la mise, sinon c'est vous. Le graphisme des cartes est superbe, et le jeu est assez intéressant, tout en restant simple.

ST	SYSTEME	ST
LDW	EDITEUR	LDW
1/2/3/4	JOUEURS	1/2/3/4

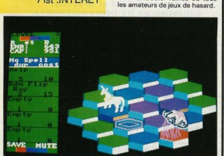
- Le Poker. L'ordinateur vous donne cinq cartes. Vous choisissez celles que vous désirez garder, puis l'ordinateur vous change les autres. Si vous avez une combinaison gagnante (paire, brelan, full...), vous êtes payés en conséquence.
- La Roulette. A l'aide de la souris, vous placez sur le tapis vos jetons pour parier. Toutes les possibilités de mises sont présentes. La simulation est très bien réalisée.
Les jeux proposés par Vegas Gambler sont simples et bénéficient de bons graphismes. Pour les 'flambeurs' ruinés ou tous les amateurs de jeux de hasard.

60st :GRAPHISME
71st :INTERET

VEGAS CRAPS

Le craps est un jeu assez complexe, pratiqué dans les salles de casino aux Etats Unis et au Canada. Il est basé sur le lancé de deux dés sur une table... Tous les joueurs parient contre la banque, et l'on peut jouer soit pour, soit contre le lanceur des dés. Du fait des différents paris et de leur complexité, il faut parfois lancer les dés plusieurs fois pour avoir le résultat d'une mise... Le graphisme est bon. Les 30 pages de documentation expliquent clairement les règles, mais il vous faudra les relire plusieurs fois avant de tout assimiler. Une fois que l'on a compris le système, le jeu se révèle il est vrai, assez excitant.

GRAPHISME: 52st
INTERET: 61st





HEX

Dans une arène de 19 pavés hexagonaux, vous entrez en compétition avec 12 grands maîtres pour acquérir votre titre de magicien.
Le sommet de chaque pavé change de couleur dès que vous -ou un adversaire- vous positionnez dessus, et ce toujours selon la même séquence : vert, rouge, violet, bleu, puis de nouveau vert.
Quand plusieurs hexagones contigus sont d'une même couleur, ils sont considérés comme liés, et le groupe ainsi formé ne pourra être modifié que si l'on passe sur tous les pavés qui le composent. Pour gagner une manche, vous devez faire triompher votre couleur, le vert, alors que votre adversaire tente d'imposer la sienne, le violet.
Ce jeu se déroule en 120 manches. Après chaque victoire, un pouvoir magique vous est proposé. Vous pouvez éventuellement l'accepter et ainsi lutter à armes égales contre vos adversaires qui ne manquent pas d'imagination. Les sortilèges sont très nombreux (plus de 100), mais vous n'en retiendrez que 5 en même temps ; alors soyez sélectifs !
La partie peut être sauvegardée et les meilleurs magiciens apparaissent au tableau d'honneur.
Hex est un jeu de stratégie original, où la progression dans la difficulté est bien étagée.

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Mark of Unicorn	EDITEUR	Datasoft
1	JOUEURS	1/2/3/4

72am 72st :GRAPHISME
65am 65st :SONORITE
80am 80st :INTERET

221 BAKER STREET

Il s'agit de l'adaptation sur micro d'un jeu de société basé sur l'enquête policière. Jusqu'à quatre joueurs peuvent confronter leur perspicacité et tenter de résoudre une difficile énigme, choisie parmi une trentaine possibles. Une brève description de l'affaire est exposée dans le mode d'emploi. Vous voilà dans la peau de l'un de vos héros favoris de littérature policière. Sur l'écran apparaît la ville de Londres, où l'action se déroule. (221 Baker Street est l'adresse du célèbre Sherlock Holmes). Chaque joueur, à tour de rôle lance un dé et se déplace dans la capitale en fonction du résultat. Il peut visiter plusieurs bâtiments afin d'y recueillir des indices. Afin que les autres joueurs n'en prennent pas connaissance et ne soient pas obligés de tourner sans cesse le dos à l'écran, un système de code peut être utilisé. Le graphisme est joli, le jeu se déroule sans lourdeur, et les 30 énigmes devraient vous occuper agréablement un bon moment. Datasoft a prévu d'ici quelques temps d'autres disquettes avec de nouvelles situations.

scenario: 92st
graphisme: 85st
commandes: 75st
difficulté: d

ST MAGAZINE A FAIT SES PREUVES
ABONNEZ VOUS !





Retrouvez chaque mois dans le magazine, tout, tout, tout, vraiment tout sur le ST. Visitez avec nous les salons internationaux, Découvrez tous les produits nouveaux, en avant-première, ou en banc d'essai complet. Initiez vous aux saines joies de la programmation dans tous les langages. Ne ratez pas les astuces et les bidouilles qui vous font profiter au maximum de votre machine. Connaissez tous les domaines que le ST revolutionne, de l'intelligence artificielle à la musique en passant par le graphisme, la communication .. et tout le reste. Apprenez GEM et le 68000. Collectionnez les fiches cartonnées. N'ignorez plus rien des petits problèmes du STavec le courrier des lecteurs. Tapez et conservez les listings. Passez vos petites annonces. Faites decouvrir votre club. Alimentez votre machine avec les produits de la Boutique de Pressimage
VIVEZ LE ST AVEC ST MAGAZINE.

TOUT SUR LE ST

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE ST MAGAZINE

ST MAGAZINE No9
- Dossier: Micro-édition
- VIP sous GEM
- Comment commencer un jeu d'aventure.
- AEGIS Animator
- Digitaliseur Realtizer
- Gérer les ressources en GFA
- DX Android . Salons musicaux
- Intelligence artificielle sur ST
- Shiraz SHIVI: l'interview.

ST MAGAZINE No10
- Solution: une gestion commerciale sur ST.
- GFA draft / GFA Vector
- Créer un jeu en GFA
- dBman: dBase 3 ?
- Superbase
- Calcomat contre K-Spread II
- Tablette tactile
- Digitaliseur Pro
- Pro 24 Version 2.0

ST MAGAZINE No11
- ST Replay
- Aladin: l'émulation Mac
- Becker text
- Initiation au vidéotexte
- Téléchargement
- Tous les jeux d'aventure ST
- Lattice C 3.04
- Les interruptions
- Safesave: utilitaire disque dur
- L'aventurier fou

ST MAGAZINE No12
- Le vrai faux catalogue d'Atari
- Profimat: assembleur
- Pro Sound Designer
- Faites vos cartouches vous-même.
- Dossier musique: 32 pages
- Comparatif de tous les logiciels musicaux sur ST.
- Initiation au LISP
- Bidouille: un prolongateur.

PRIX: 25F par numéro. 5 numéros: 110 francs 10 numéros: 200 francs. Les numéros 1 et 2 sont épuisés.

Je commande les numéros 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐

Je paie par chèque bancaire ☐ chèque postal ☐

Je désire recevoir les magazines à l'adresse suivante:

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL: VILLE:

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Carte 256 K

F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K



World soccer



Enduro Racer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklerz. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

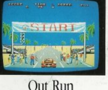
Manette de commande performante pour joueurs exigeants






LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Cartouche 2096 K



Out Run



Space Harrier

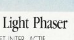
Une superbe simulation de conduite. Saurez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »




Gangster town



Light Phaser

Agent du FBI, vous rechechez un gang. Après vous être entrainé au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

Maintenant la puissance est entre vos mains



Nintendo®